STAR WARS: EPISODE 1 RACER recenzja i poradnik

PLAYSTATION NINTENDO 64 DREAMCAST GAMEBOY

NEO PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 LIPIEC/SIERPIEŃ 1999 (7-8/99) CENA 4.90 ZŁ

12

Już jest!

E3 Electronic Entertainment Expo

Neo Plus Video 2

Legacy of Kain Soul Reaver

OKO W OKO Z OBDARTYM WAMPIREM

Inwazja japońskich RPG

LUNAR: SILVER STAR STORY, BLAZE AND BLADE, STAR OCEAN: SECOND STORY, SHADOW MADNESS

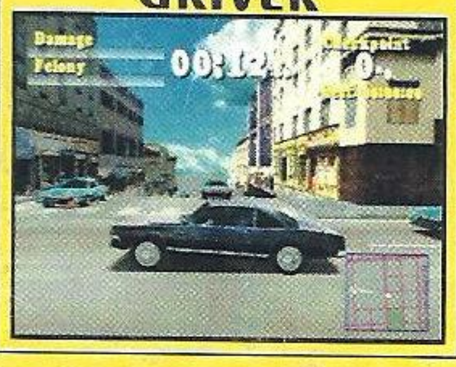
Jak pracować w branży?

I BAWIĆ SIĘ GRAMI PRZEZ CAŁE ŻYCIE

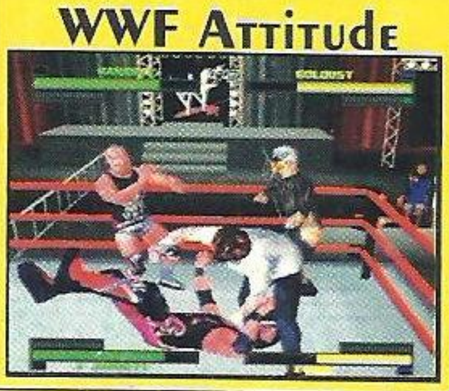
Gorące recenzje i zapowiedzi

ACE COMBAT 3, RESIDENT EVIL 3, WIPEOUT 3, TONY HAWK SKATEBOARDING, DONKEY KONG 64, EHAGEIZ, BLOODY ROAR 2, APE ESCAPE, GUNGAGE, EVIL ZONE, MYSTICAL NINJA 2 I WIELE INNYCH!

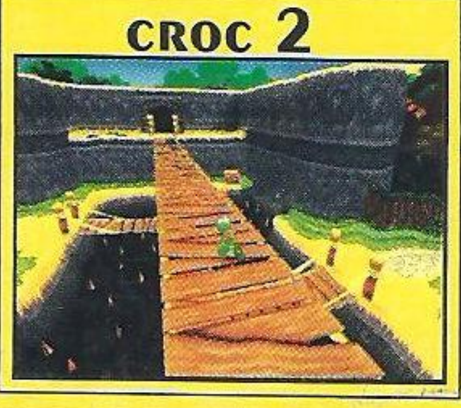
driver



WWF Attitude



CROC 2



TEKKEN TAG

Independent Press

9 771505 820998 78

KONSOLE TO NASZA RELIGIA

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

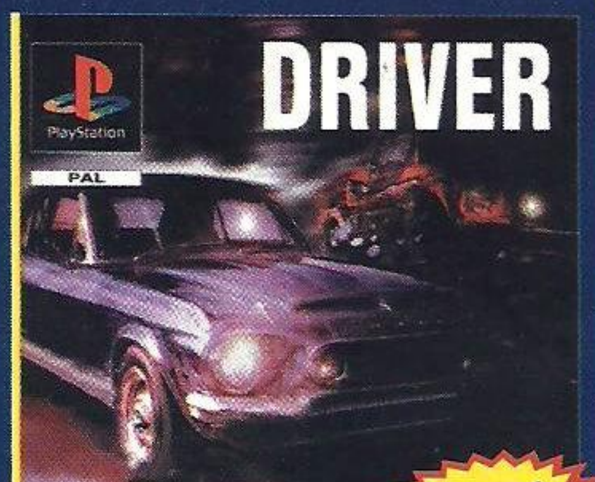
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

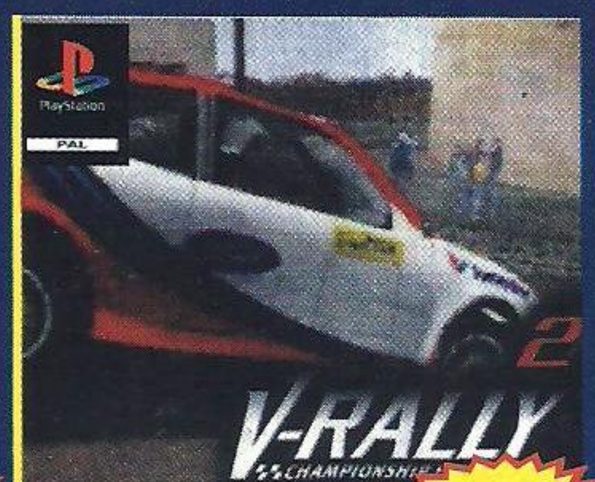
- **możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)**
- **szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy**

BOX SOFT

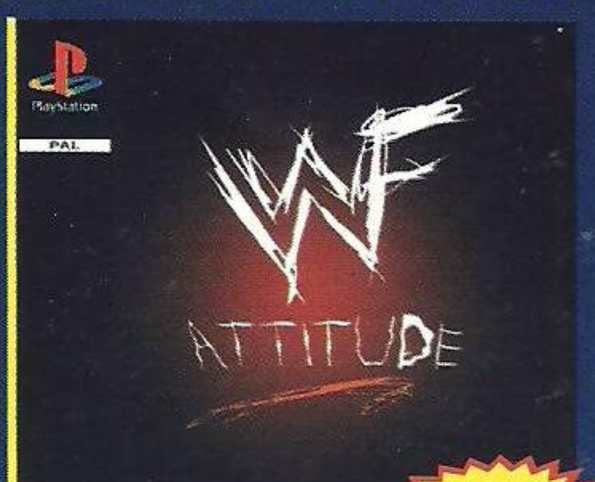
SONY PLAYSTATION



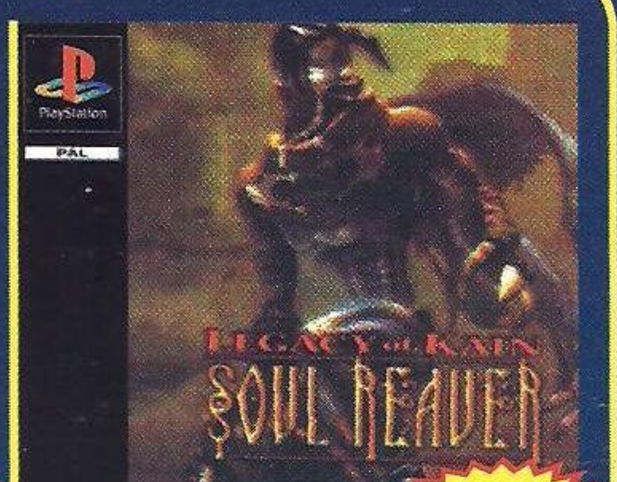
209zł



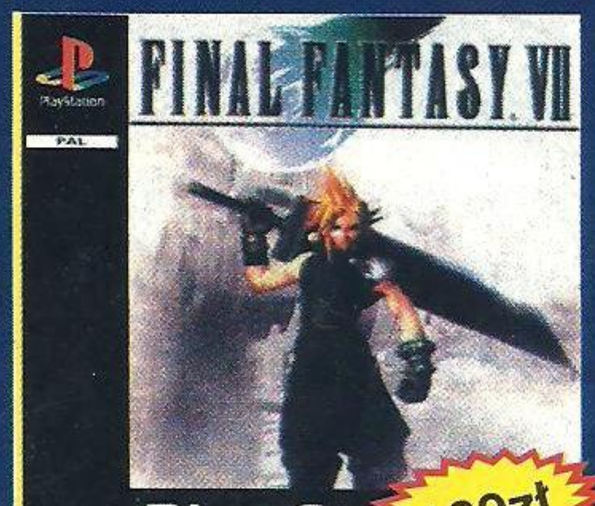
199zł



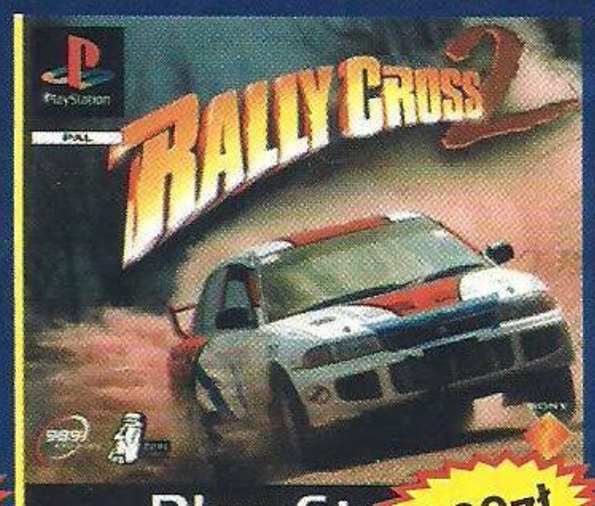
209zł



199zł

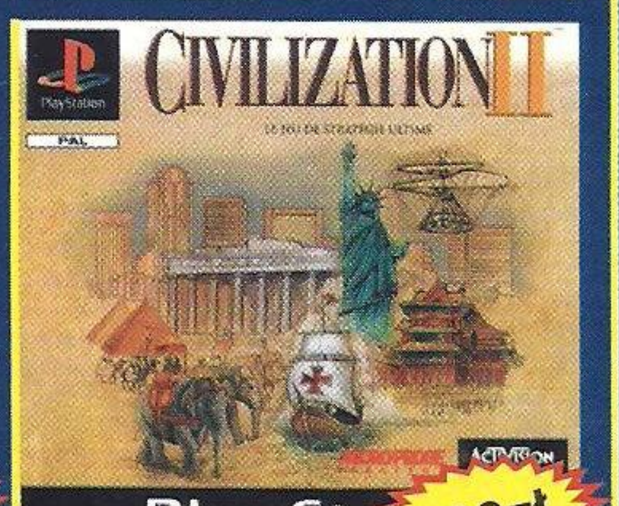


109zł



199zł

199zł



209zł

199zł

199zł

199zł

199zł

199zł

199zł

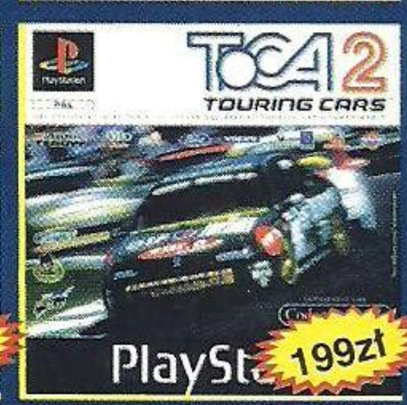
209zł

109zł

199zł

139zł

109zł



199zł

109zł

139zł

99zł

109zł

199zł

139zł

109zł

139zł

109zł

199zł

NAJLEPSZY ŁAMACZ KODÓW DLA PRAWDZIWYCH WETERANÓW GIER

- *Zawiera kody*
- *Programowalny*
- *Sam znajduje kody w nowych grach*
- *Stop klatka*
- *Wbudowane 8 Mb pamięci*
- *Przeglądarka V-ram*
- *Przeglądarka CD*

219zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

SUPEROFERTA

DREAMCAST INFORMACJA TELEFONICZNA

SONY PLAYSTATION

PSX akcesoria:

Konsola PSX	549 zł
Konsola PSX Dual Shock	599 zł
Konsola PSX + Gra	599 zł
Kabel RFU	69 zł
Kabel AV Euro	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	49 zł
Karta pamięci 120 bloków	99 zł
Dual Shock SONY	129 zł
Dual Shock MAX	99 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	49 zł
Mysz	99 zł
Action Replay Profesional	219 zł
Pro Action Replay	99 zł
Equalizer	129 zł
Kierownica Dual Force	349 zł
Kierownica Steering Whell	319 zł

PSX promocja:

Crash Bandicoot 3	139 zł
Gran Turismo	139 zł
MediEvil	139 zł
Spyro The Dragon	139 zł
Tekken 3	139 zł

PSX platinium:

Actua Hockey	109 zł
Air Combat	109 zł
Alien Trilogy	109 zł
Command & Conquer	109 zł
Crash 2	99 zł
Croc	109 zł
Destruction Derby 2	109 zł
Die Hard Trilogy	109 zł
Formula 1	109 zł
Grand Theft Auto	109 zł
Hercules	109 zł
ISS Pro	109 zł
Loaded	109 zł
Man in Black	109 zł
Mickey Wild	109 zł
Mortal Kombat Trilogy	109 zł
Rayman	109 zł
Resident Evil	109 zł
Soul Blade	109 zł
Takken 2	109 zł
Time Crisis	109 zł
Toca Turning Car	109 zł
Tomb Rider 2	109 zł
Total NBA 98	109 zł
V-Rally	109 zł

PSX pełne:

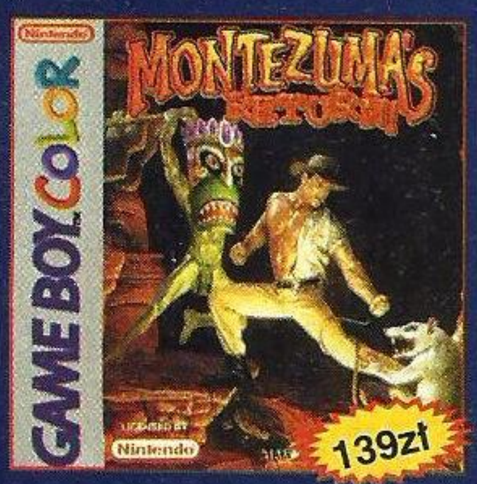
Abe's Exodus	209 zł
Actua Pool	199 zł
Akuji	199 zł
Asterix	199 zł
Breath of Fire 3	209 zł
Bug's Life	199 zł
C&C Retaliation	209 zł
Civilization 2	199 zł
Colin McRea Rally	199 zł
Dreams	199 zł
Driver	209 zł
Duke Nukem Time Kill	199 zł
Eliminator	199 zł
F1 Monaco Grand Prix	199 zł
Fifa 99	209 zł
Gex 3	199 zł
Global Domination	199 zł
Gran Stream Saga	199 zł
GTA London	149 zł
Guardian Crusade	209 zł
Kensej Sacred Fist	209 zł
KKND KrossFire	199 zł
KnockOut Kings	199 zł
Legend	199 zł
Metal Gear Solid	219 zł
Mortal Kombat 4	199 zł
Music	199 zł
NBA Live 99	199 zł
Need for Speed 4	199 zł
NHL 99	199 zł
OFF Road Chellenge	209 zł
Pool Hustler	199 zł
Populous	199 zł
Premier Menager 99	199 zł
Ragrats Movie	199 zł
Rally Cross 2	199 zł
Ridge Racer 4	199 zł
Rollcage	199 zł
Running Wild	189 zł
Soul Rival	199 zł
Star Wars Episode 1	209 zł
T'ai Fu	199 zł
Tenchu	199 zł
Toca Turning Car 2	199 zł
Tomb Raider 3	209 zł
UEFA Champions League	199 zł
VIVA Football	199 zł
Warzone 2100	199 zł
V-Rally 2	199 zł
WWF Atitude	209 zł
X-Games ProBoarders	189 zł

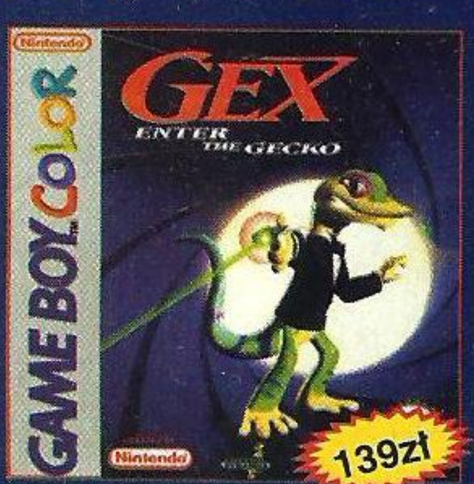
PRZESYŁKA GRATIS

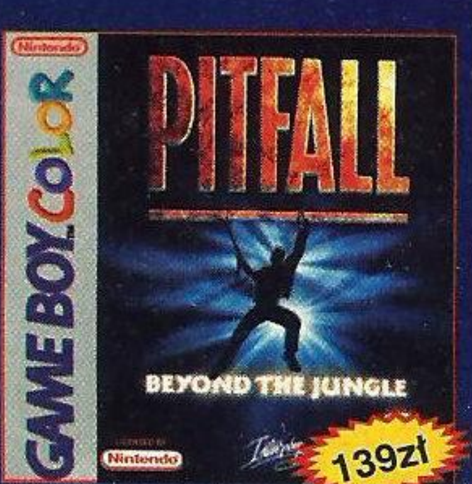
NINTENDO 64

Konsola N64 + Mario 64	599 zł	AirBoarder	219 zł	ISS 98	249 zł	Top Gear Overdrive	269 zł
Konsola N64 + Gra	699 zł	Banjo - Kazooie	229 zł	Mario 64	99 zł	Turok 2	249 zł
Karta pamięci	79 zł	Beetle Adventure Racing	249 zł	Mortal Kombat 4	269 zł	Vigilant 8	249 zł
Pad oryginalny N64	129 zł	Extreme G 2	199 zł	NBA Live 99	249 zł	V-Rally	219 zł
Rumble Pak	89 zł	F1 World Grand Prix	229 zł	Penny Racer	249 zł	WCW Revenge	289 zł
Rozszerzenie do grafiki	149 zł	Fifa 99	279 zł	Quake	199 zł	Wipeout 64	249 zł
Kabel antenowy RFU	119 zł	Gex 3D	289 zł	Rogue Squadron	249 zł	Zelda 64	249 zł
Action Repley	139 zł	Golden Eye 007	265 zł	Silicon Valley	199 zł	1080	229 zł

GAME BOY COLOR







Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

KONSOLA PSX + 2 x JOY + MEMORY CARD = 599zł

NEO PLUS

nr 12 lipiec/sierpień

(7 i 8/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Dominik Kruk
Miłosz
[origin]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
ArtGraph

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Dziękówa dla chłopaków:
Mietek Szcześniak za występ na Eurowizji (wzruszyliśmy się!).
Marcin JayKay - szacunek za pasję!

Nareszcie wakacje!

Dwunasty numer NEO PLUS - czyli ten, który właśnie trzymacie w rękach jest numerem podwójnym. To znaczy, że numer trzynasty, wrześniowy, trafi do kiosków dopiero pod koniec sierpnia. Wakacje przydadzą się nam wszystkim - po miesiącu bądź dwóch wylegiwania się na plaży chętniej powrócimy do swoich zajęć, to jest do pracy i szkoły.

Tymczasem tegoroczne wakacje obfitują wręcz w świetne produkty. Numer wypchany jest po brzegi recenzjami gier. Część z nich pojawiła się dosłownie w ostatniej chwili - na szczęście udało się nam zdążyć z cyklem produkcyjnym. Szkoda tylko, że SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN, na którego szykowaliśmy się najbardziej nie nadaje się w obecnym stadium do recenzji. Gra jest jeszcze niekompletna i pełna błędów - zespół autorów wybłagał kilka dodatkowych tygodni na ostateczne poprawki.

Z innej beczki: dziękujemy za uwagi dotyczące kasety z TOKYO GAME SHOW. Wzięliśmy sobie do serca sugestie zawarte w waszych listach. Wyrażaliście ogromne zainteresowanie (a wręcz żądaliście reportażu na video) show E3. W porządku - przygotowaliśmy drugą, dwa razy dłuższą kasetę. Z pierwszą prezentacją PSX2.

To tyle - do zobaczenia we wrześniu i miłych wakacji!

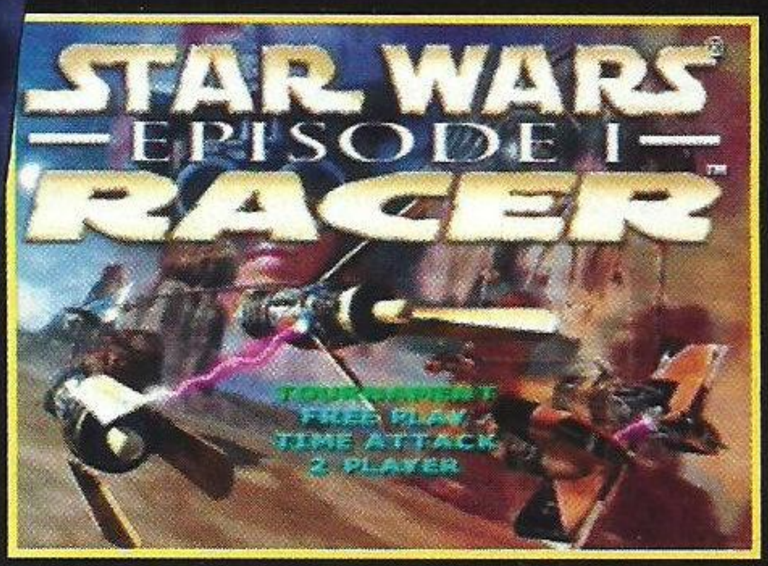
Gulash

SOUL REAVER
Legacy of Kain

Testowa wersja gry, z którą mieliśmy do czynienia naszym zdaniem nie nadaje się jeszcze do recenzji, przesunięto też termin premiery. Przeczytajcie jednak pierwsze, gorące uwagi Banana po kilku godzinach spędzonych z Razielem.

str 22

STAR WARS
Episode I Racer



Wreszcie pojawił się najlepszy futuracer na Nintendo 64 - dodatkowo umiejscowiony w świecie STAR WARS! Zakosztujcie wspaniałego klimatu na trzy miesiące przed premierą filmu... W numerze znajdziecie recenzję i poradnik do tej świetnej gry.

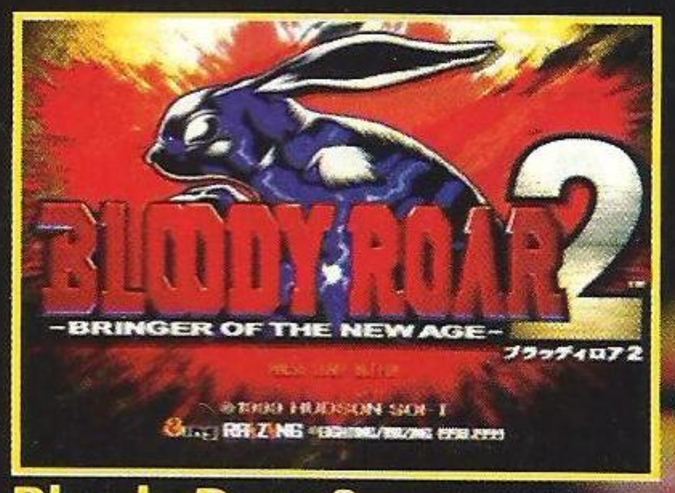
str 48 i 68

Jak pracować w branży...

Długi i wyczerpujący esej dla wszystkich osób, które w jakiś sposób chciałyby związać swoje życie z grami. I branżą, naturalnie. Napisał Banan.

Jak pracować... - str 30

Ape Escape - str 35
Zaskakująco świeży trójwymiarowy platformer przygotowany przez Sony. Gulash i Banan recenzują.



Bloody Roar 2 - str 54
Czyli powrót morderczego królika. Grabarz twierdzi, że BR2 jest jednym z najlepszych fighterów na PlayStation.

Driver - str 36
Obcisłe koszule, wykładane kołnierze, i czarne lustrzanki. Brock i Chest czują DRIVERA. I piszą o tym.

Star Ocean: 2Nd Story - str 66
Banan uważa, że to najlepszy RPG jaki w tym roku ukazał się na PlayStation.

WWF Attitude - str 60
Stone Cold i Undertaker ponownie w akcji! Najlepszy wrestling wszech czasów pod czujnym okiem Grabarza.

news

NEWSFLASH 06

zapowiedzi

ACE COMBAT 3 24
DONKEY KONG 64 28
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 21
SLAVE ZERO 29
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN 22
TEKKEN TAG TOURNAMENT 26
TONY HAWK SKATEBOARDING 25
WIPEOUT 3 20

recenzje

AFL 99 50
APE ESCAPE 35
BLOODY ROAR 2 54
BLAZE & BLADE 63
CASTROL HONDA SUPERBIKE 56
CROC 2 58
CENTIPEDE 34
DIVER'S DREAM 33
DRIVER 36
EHRGEIZ 53
EVIL ZONE 61
GUNGAGE 52
LUNAR: SILVER STAR STORY C. 65
MYSTICAL NINJA 2 38
POY POY 2 59
PUMA STREET SOCCER 50
R/C STUNTCOPTER 57
SHADOWGATE 64 64
SHADOW MADNESS 62
STAR OCEAN: THE SECOND STORY .. 64
STAR WARS: EPISODE 1 RACER 48
SUPERMAN 64 34
SWING 47
WWF ATTITUDE 60

redakcja

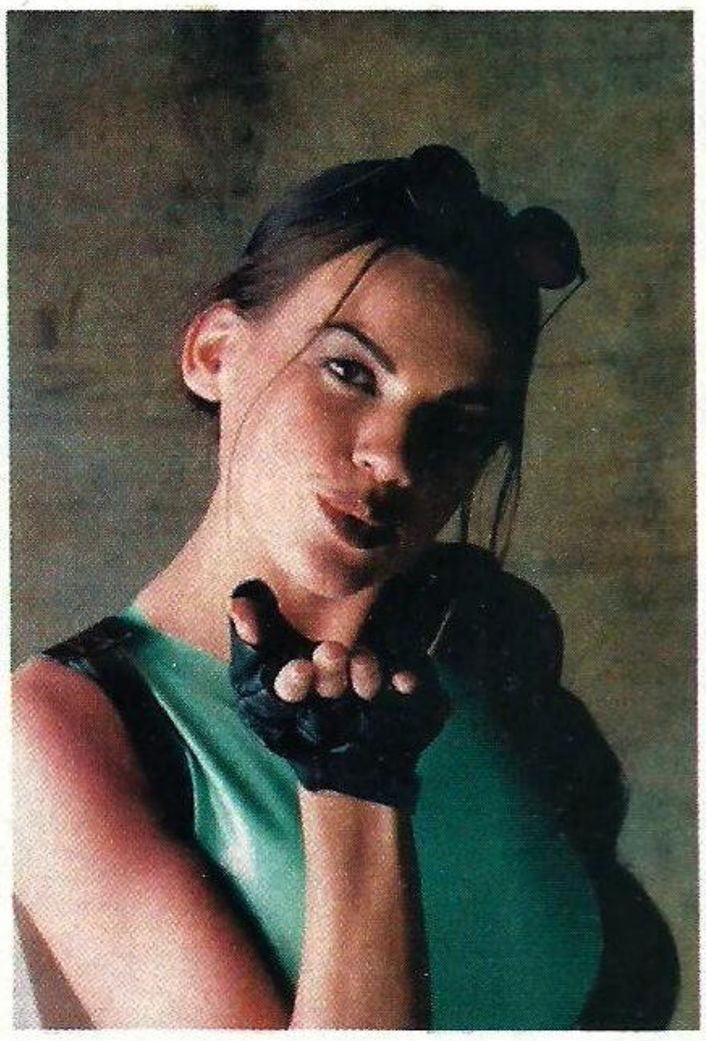
ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
FAQ 80
GAMEBOY ZONE 70
HARD STUPH 82
GAWĘDY PO FAI 75
N(E)O COMMENTS 75
HELP: EPISODE 1 RACER 68
HELP: TIPS & TRICKS 72
PRENUMERATA 77
SQUAREWARE 79

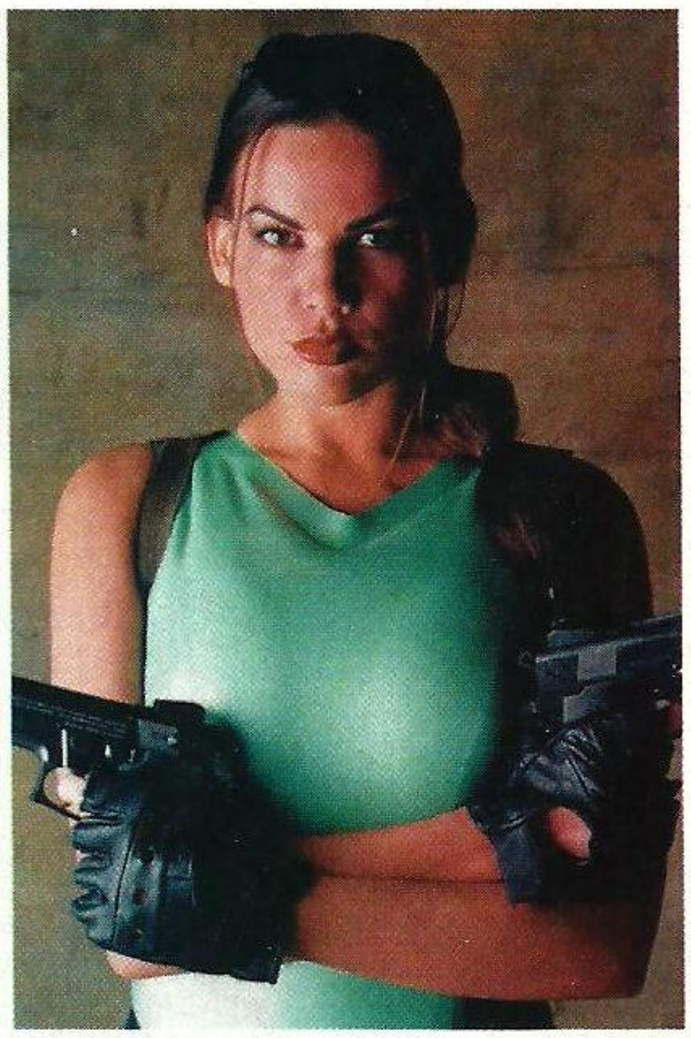
Playstation
no.5

NEWS

LARA WELLER

NOWA LARA CROFT W AKCJI...





Ponieważ nic specjalnie ważnego nie wydarzyło się w tym miesiącu, a sądząc po listach i rysunkach nadsyłanych do redakcji od czasów ankiety, wasze uwielbienie dla Lary Croft pozostaje dalej sprawą bezdyskusyjną - czas przedstawić bliżej jej nowe wcielenie. Oto pierwsza sesja Lary Weller, która od niedawna paraduje w mundurku Lary Croft zastępując na tej zaszczytnej pozycji Nell McAndrew. Która z nich bardziej pasuje do roli Lary - oceńcie sami.

GRACZE VS. RESZTA ŚWIATA

CIĄG DALSZY WOJNY Z GRAMI

Dwóch amerykańskich senatorów przyjęło sobie za punkt honoru wprowadzenie przepisu mówiącego o konieczności naklejania etykietek na gry, które informowałyby o najniższym możliwym wieku odbiorcy i zawartości produktu. Ideę wprowadzono czym prędzej w życie.
Pan Clinton zalecił sprzedawcom w Waszyngtonie sprawdzać, czy kupująca grę osoba osiągnęła wiek zgodny z etykietką na produkcie.
A więc stało się, nagonka na gry rozpoczęta. Choć uważamy, że akurat sprawdzanie wieku kupującego jest rozsądnym posunięciem.

Ostatnio, Prezydent USA Bill Clinton odbył debatę z uczniami amerykańskich szkół średnich. Tematem była oczywiście przemoc wywoływana przez gry oraz filmy. Jak się okazało, zawsze można znaleźć niedojrzałe emocjonalnie osoby, które nieudany skok Mario (on przecież spada w przepaść!!) traktują jako bodziec popychający do śmierci. Choć znalazło się także kilka osób próbujących nawiązać rzeczową dyskusję. Od razu padło stwierdzenie, że nasi Żółci Bracia grają przecież w brutalne gry, a do szkoły z naładowaną bronią nie wpadają, więc coś jest nie tak z systemem rozprowadzania broni w Stanach. Były też głosy mówiące o tym, że zbrodnie popełnia zaledwie mała część osób, kóre "obcują" z brutalnymi grami i że nie należy tłumaczyć zachowań chorych psychicznie osób tym, że grały w Dooma. Przecież dużo większy wpływ na dzieci powinni mieć ich rodzice.

Najlepsze jednak w tym wszystkim jest to, że kwintesencję tego co wszyscy próbujemy wytłumaczyć wypowiedzieli nie "mądrzy i fachowi" psychologowie, lecz nasi rówieśnicy. My możemy tylko zgodzić się z nimi. Nie ma sensu walczyć z przemocą w grach.
Jeśli komuś to nie odpowieda, nie musi tego oglądać. A jeśli chce oglądać, a nie powinien, to na drodze winni stanąć mu rodzice. Przecież to oni są odpowiedzialni za swoje dzieci i nie przyjmę do wiadomości tłumaczeń w stylu: "nie mamy czasu", czy "jesteśmy zapracowani". To już jest nie nasz problem. Widocznie coś trzeba zmienić, ale tym czymś raczej nie są gry.

Na koniec plotka: podobno gotowy jest już projekt ustawy zakazującej sprzedaży pistoletów do konsol w amerykańskich sklepach. Co wy na to?

SEGA

NEW CHALLENGE CONFERENCE

Kolejna New Challenge Conference zorganizowana przez SOJ przyniosła sporą porcję nowych informacji. Główną wiadomością jest zapowiedź obniżki ceny DC do 19.900 jenów, czyli około $164 oraz sezonowej obniżce cen VIRTUA FIGHTER 3: TB, SONIC ADVENTURE, GODZILLA, PEN PEN TRI-ICELON i JULY do 1.900 jenów. Irimajiri San, odpowiadając na pytania prasy potwierdził między innymi, że do końca roku dla DC zostanie wydany zestaw do przeprowadzania video-konferencji, który będzie składał się z mikrofonu i kamery. Na jaw wyszło też, iż Sega jest w trakcie rozmów, których celem będzie umowa przewidująca obniżenie taryfy za dostęp do Internetu w Japonii.

Na pytania związane z PSX2 szef SOJ odpowiedział: „W moim przekonaniu wyprodukowanie pojedynczego CPU do PSX2 będzie kosztować około 20.000 jenów. Przy takiej cenie sam DC jest tańszy niż CPU PSX2.
Odnośnie projektu Dolphin panowie z Sega stwierdzili, iż uważają, że produkcja masowa chipu graficznego do nowej konsoli Nintendo pochłonie co najmniej rok, a może dwa lata. Do tego czasu Dreamcast powinien mieć już sporą bazę użytkowników. W trakcie konferencji padły również wzmianki, dotyczące kilku nowych gier i dat ich wydania: ECCO: THE DOLPHIN - TBA 2000, BALDUR'S GATE - TBA, PROJECT ARES - TBA 2000, VIRTUA STRIKER 2 - koniec 1999.

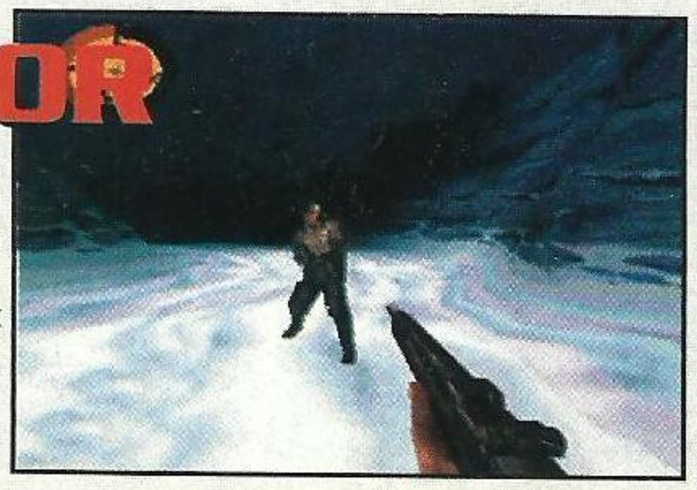
PLAYSTATION NEXT

NAJNOWSZE WIEŚCI ZE 128-BITOWEGO FRONTU

- Midway współpracuje obecnie z siedmioma studiami developerskimi nad RTS'em na PlayStation 2. Ta gra ma podobno pokazać możliwości PSX'a drugiego, a jak będzie naprawdę to się przekonamy...
- 3DO oficjalnie ogłosiło, że będzie robić gry na PSX2. Jak powiedział pracownik 3DO Steve Fowler, firma ma zamiar stać się jednym z third party developerów na PSX2, ale jest też mocno związana z nowym projektem Nintendo. Zobaczymy co z tego wyniknie...
- Capcom oznajmił wszem i wobec, że robi BREATH OF FIRE IV na PSX2. Niektórzy specjaliści z branży twierdzą, że Capcom, jako jednego z nielicznych producentów, stać na developers kity do PlayStation 2.
- Krążą plotki, że Sony zamierza użyć 200-megabajtowego dysku twardego do PlayStation 2. Koprodukowany przez FujiFilm nośnik ma pozwalać na transfer 3,6 mb/s, jeśli wierzyć plotkom oczywiście.
- Electronic Arts oficjalnie zapowiedziało swój support dla PSX2. Firma ma zamiar wydać osiem lub dziesięć gier na tę platformę, w tym dwie wspierające launch w Japonii. Dostaniemy pewnie jakiegoś Need for Speeda, NHL'a, NBA i byle jaką FIFĘ, nie ma się czym zachwycać..
- Sony Computer Entertainment wynalazło laser, który będzie użyty w nowym PSX'ie. Laser ten może odczytywać zarówno płytki DVD jak i CD. Dotąd do tego celu używano osobnych laserów. Nowy patent pozwoli zmniejszyć ilość komponentów napędu, a co za tym idzie - zwiększyć jego wytrzymałość.
- Sony zamierza oficjalnie pokazać PSX'a drugiego, razem z próbkami gier, już w tym roku na Tokyo Game Show '99 (17-19 września). Wiadomo też, że produkcja chipa odpowiedzialnego za Emotion Engine rozpocznie się w lipcu, a dwa miesiące później ruszy produkcja samej konsoli, która trafi na wystawy japońskich sklepów prawdopodobnie około marca 2000.
- Podobno w skład developer's kitu do PSX2 mają wejść narzędzia do robienia gier na pierwszego peesiksa. Czyżby gry z PSX2 będą działać na pierwszym?
- Prawdopodobnie PlayStation 2 będzie współpracowało z Pocketstation (a co ważniejsze będzie ono dostępne po normalnych cenach).
- Omega Force - zespół developerski Koei jest w trakcie produkcji gry action-adventure na PlayStation 2. Plotki mówią o grze zbliżonej założeniami do MGS i GOLDENEYE. Skradanki to jest to!
- W najnowszym PSM'ie Hideo Kojima, twórca serii Metal Gear, potwierdza wydanie sequela MGS na PlayStation 2. Mówi, że konsola musi być niezłym kawałkiem sprzętu, aby była w stanie udźwignąć wymyślony przez niego świat, a PSX2 zapewne będzie w stanie sprostać wymaganiom Mistrza.
- Ponoć na E3 Eidos pokazał bardzo wczesną wersję TOMB RAIDERA IV na PlayStation i PlayStation 2 lub PeCeta (w odróżnieniu od PSX'owej wersji, ta miała dużo więcej detali i wyższą rozdzielczość) - nie wiadomo. Core częściowo potwierdziło plotkę twierdząc, że był to pokaz dla ewentualnych przyszłych inwestorów lub analityków, którzy oszacują szansy produktu na sukces...

▪ DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS ▪ PLATFORMA: PSX

MEDAL OF HONOR



Pierwsze informacje na temat sekretnej gry Electronic Arts na PlayStation ujrzały światło dzienne. MEDAL OF HONOR zadaje kłam twierdzeniu, jakoby na PlayStation nie dało się zrobić dobrego shootera fpp. Akcja gry została umiejscowiona podczas Drugiej Wojny Światowej, gracz zaś - jako członek elitarnej jednostki komandosów - rzuci się w wir walki z nazizmem. Gra nie została zaprezentowana podczas E3, co wskazuje na to, że znajduje się jeszcze we wczesnym stadium produkcji. Sądzimy, że ukaże się przed końcem roku.

PLOTKI

SYFON DRUGI

Podobno po sukcesie **SYPHON FILTER** 989 Studios zabrało się za jego kontynuację. Samo 989 niczego nie potwierdza, ale my wiemy swoje.

OKUDEN NA PSX2

OKUDEN - trójwymiarowy fighter 989 Studios na PSX znajduje się w fazie produkcji od jakiegoś czasu. Autorzy myślą nad zmianą platformy i celują w PSX2. Nieoficjalnie.

POCKETSTATIONOt

Ostatnie plotki pochodzące bezpośrednio z Sony poddają w wątpliwość fakt ukazania się PocketStation w Europie. Urządzenie podobno jest dość niestabilne (np. padają baterie), a i samo Sony ma kłopoty z produkcją.

HOT SHEET

Prawdopodobnie niedługo pojawi się druga część świetnego **HOT SHOTS GOLF**. W grze ma znaleźć się możliwość gry w cztery osoby jednocześnie. Chyba w okładanie się kijami do golfa.

MP3 ENCHANCER

Na internecie pojawiła się bardzo ciekawa informacja - opracowywane jest urządzenie do PSX nazwane MP3ENHANCER. Podobne do Action Replay'a pudełko ma umożliwić odgrywanie płytek z plikami MP3 właśnie na PlayStation. Co to takiego MP3? To format kompresji dźwięku - normalna płyta muzyczna po skompresowaniu jej do MP3 zajmuje około 60 MB. Wziąwszy pod uwagę fakt, że standardowa płyta CD ma wielkość 670 MB, daje to jakieś 11 płyt na jednej...

NINTENDORKS
CO NOWEGO W WIELKIM "N"

Nintendo donosi (na siebie), że razem z Wowza Tech współpracuje nad kolejną przenośną platformą, której nadano tymczasową nazwę Project: Nut Eater. Na razie nic więcej nie wiemy...

Shigeru Miyamoto w wywiadzie dla EGM potwierdził chęć wydania następnej gry o Mario. "Tak, chyba muszę. Co trzy lub cztery lata pojawia się sequel Mario, tworząc nową jakość w dziedzinie elektronicznej rozrywki. Chciałbym zrobić nową grę o Mario używając najnowszej technologii. Na razie wszyscy myślimy o N64, ale nie mogę zagwarantować wydania nowego Mario na tę platformę...".

Nowe gry Rare będą korzystać z systemu Dolby Surround oraz obsługiwać wide-screen. Na pięciu głośnikach i panoramicznym TV pogramy w **DONKEY KONG 64, PERFECT DARK** oraz **JET FORCE GEMINI**. Łoł..

NEC rozpoczął współpracę z Nintendo. Jego zadanie polega na zrobieniu zaprojektowanych przez ArtX, wyspecjalizowanych układów graficznych w technologii 0.18 mikrona. Mówi się też o zastosowaniu 8 MB pamięci w procesorze. Dla nas jedno jest pewne: Project Dolphin zaczyna przybierać konkretne kształty.

Nintendo sprzedało ponad 25 milionów konsol N64 podczas ostatniego roku. 1.21 miliona poszło do japońskich klientów, a resztę, czyli 6.75 mln konsol kupili obywatele reszty świata.

Matsushita oraz Universal Music połączyły siły, by produkować DVD w Stanach. Nowopowstała firma będzie nazywać się Matsushita Universal Media Services LLC of America i współpracuje z Nintendo przy tworzeniu Dolphina.

Ponoć Nintendo zamierza wypuścić na rynek oprogramowanie do Pana Kieszonkowego, które będzie umożliwiało ściąganie nowych gier za pomocą telefonów komórkowych. Soft ma być kompatybilny ze wszystkimi Gameboy'ami dostępnymi na rynku, a wg analityków (a nie analizatorów jak napisałem miesiąc temu - blame me) komórki są teraz sprzętem obowiązkowym wśród japońskiej i amerykańskiej młodzieży. Nie będzie więc problemów z użytkowaniem nowego wynalazku spod znaku N.

Ponoć Shigeru Miyamoto pracuje nad pierwszą grą na Nintendo Dolphin. Nintendo też pracuje nad zrobieniem developers kitu, aby tzw. developerzy third party mogli zacząć pracę nad grami...

Nowa konsola Nintendo, nazwana Dolphin nie ukaże się w roku 2000. Szczerze mówiąc to nawet tego nie oczekiwaliśmy...

Wydając **DONKEY KONG 64**, Nintendo zamierza pobić rekordy sprzedaży **ZELDY**. Start DeeKay'a na 64 bitach ma zagwarantować kampania promocyjna za 12 milionów dolarów. Premiera gry przypada na 22 listopada. Banan, czy ta gra rzeczywiście jest taka dobra? (Nic odkrywczego, ale solidna robota. Ludzie to lubią. - Ban). **DK 64** ma być sprzedawany wyłącznie z rozszerzeniem pamięci do N64. Cena takiego zestawu nie będzie większa niż cena **ZELDY**, ale dla osób posiadających już RamPack jest to zbędny wydatek...

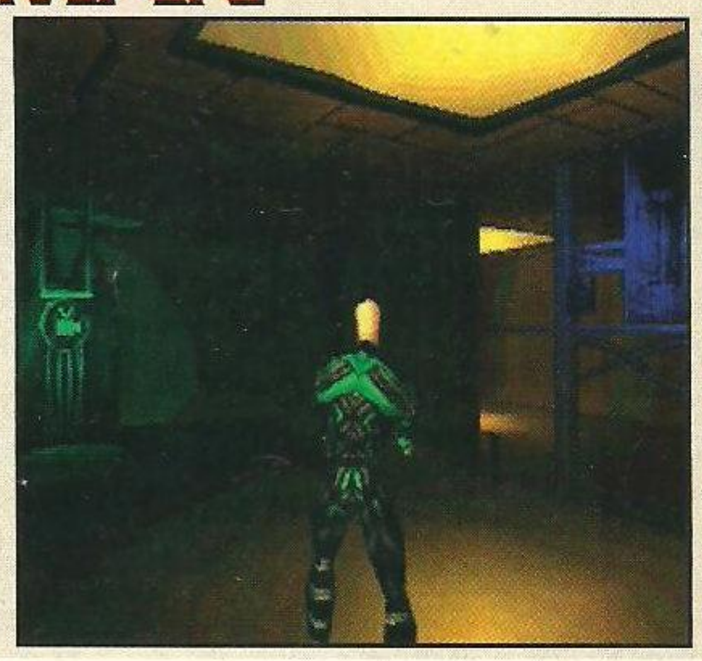
ZELDA: OCARINA OF TIME została wybrana na E3 grą roku. Gratulacje!

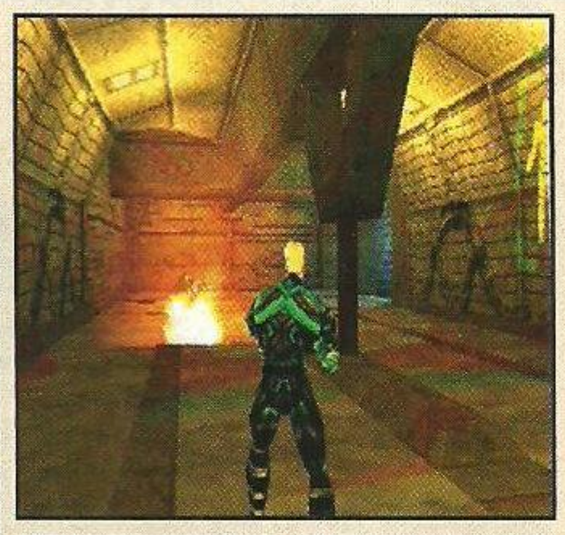
Czy wiecie, że podczas ostatniego roku sprzedało się 6 milionów Game Boy'ów? To ok 16 500 małych konsolek dziennie.

▪ DEVELOPER: SILICON KNIGHTS ▪ PLATFORMA: PSX

TOO HUMAN

TOO HUMAN jest pierwszą grą na PlayStation, która klimatem ma nawiązywać do legendarnego filmu Ridleya Scotta pt. "Blade Runner". Według autorów fabuła TH będzie mogła spokojnie zawalczyć z METAL GEAR SOLID lub FINAL FANTASY VIII. Jesteśmy pod wrażeniem (ale chłodnym) i mamy nadzieję, że te cztery płytki, na których znajduje się TOO HUMAN będą wypełnione miodem. I jeszcze jedno. Gra ma pracować w Hi-resie...





NEWSFLASH!

■ EA SPORTS zamierza w swoim nowym baskecie pod tytułem **NBA LIVE 2000** (N64, PSX) wprowadzić 60 najsłynniejszych graczy w historii koszykówki. Celem tego zabiegu jest oczywiście możliwość rozegrania meczu All - Stars, w którym będzie mógł zmierzyć się np. Wilt Chamberlain z Shaqiem. Grę zapowiedziano na jesień.

■ Capcom pracuje nad automatową wersją **STREET FIGHTER EX PLUS 2**. Wersja testowa tej gry była pokazana w Osace między 7 a 16 maja. Na razie nie wiadomo jaka platforma dostanie konwersję, ale stawiamy na DeCego.

■ Microsoft i Konami podpisały umowę, na mocy której Konami będzie wydawać gry Microsoftu na PlayStation, Dreamcasta i Nintendo 64, podczas gdy "mały i miękki" obrzuci rynek PieCa hitami Konami. Jakoś nam tam umowa nie przypadła do gustu...

■ Najnowsza kieszonkowa konsolka SNK - Neo Geo Pocket Color jest sprzedawana w sieci już od 1 czerwca! Pod adresem www.snkusa.com można zamówić sobie zarówno konsolę, jak i wybraną z dostępnych na razie 10 tytułów grę. Maszynka kosztuje 80$, a ceny gier wahają się między $25-30. Na zachętę dla przyszłych posiadaczy NGPC dodam, że w zimie SNK wydaje mordobicie pod tytułem SNK vs. Capcom. Pieniążki same uciekają z portfela... Line-up SNK na dzień 1 czerwca 1999 r. wygląda następująco: **METAL SLUG, FATAL FURY, PUZZLE BOBBLE MINI** oraz **SAMURAI SHODOWN 2**.

■ Ubi Soft podpisało umowę z Disney's Studio, na mocy której będzie mogło robić gry w oparciu o postać Kaczora Donalda. Widząc screeny z **RAYMANA 2** można im tylko dobrze życzyć.

■ InterAct zamierza wydać add-on, który umożliwi użytkownikom PlayStation i Nintendo 64 podłączenie się do sieci. Urządzenie nazywa się Shark Wire i jest zestawem zawierającym modem, klawiaturę oraz interfejs niezbędny do połączenia się. Zabawka ta ma kosztować $80, a miesięczna opłata za łączenie się z siecią będzie wynosić $10.

■ Acclaim zamierza zrobić film na podstawie trzymającej klimat gry - **SHADOWMAN** (pisaliśmy o niej w relacji z E3). Ciekawe o czym opowiadać będzie ten film? Chyba o biednym Jasiu, którego nikt nie lubił i dlatego zaczął biegać po mieście z Vulcanem...

■ Długo oczekiwany eRPeG na DeCe pod tytułem **CLIMAX LANDERS** jest właśnie tłumaczony na angielski i uderzy na półki sklepowe już na zimę '99. Czekamy, bo zapowiada się ciekawie...

■ Mindscape Entertainment podpisało wiele umów dotyczących dystrybucji gier w Stanach. Pierwszymi "szczęśliwcami" zostało Cryo, SSG oraz Avalanche. Na mocy umowy, Mindscape ma obowiązek wydać przygodówkę **THE RING**, strategię **WARLORDS 4** oraz **PRINCE OF PERSIA 3D** (wszystko PSX), który ponoć jest tworzony oddzielnie od wersji PC. Może to wyjść grze na dobre.

■ **GTA:LONDON** na PlayStation i PieCa znajduje się w czołówce najlepiej sprzedających się gier w Wielkiej Brytanii. Patrzcie, cóż może zdziałać odpowiednio dobrany tytuł...

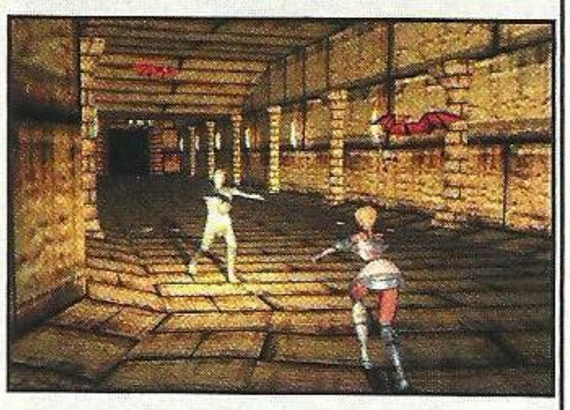
DEC'EM

ORIGIN'ALNE INFO

■ Panowie z Famitsu przeprowadzili ostatnio interesujący wywiad z Sega AM1,2 i 3. Poza serią standardowych wiadomości przedstawiciele team'ów wypowiedzieli się nieoficjalnie co do prawdopodobieństwa konwersji pewnych tytułów na DC. Sprawy przedstawiają się następująco: ZOMBIE REVENGE - ? %, FIGHTING VIPERS 2 - 60 %, DAYTONA USA 2 - 80 %, SCUD RACE - 50 %, AIRLINE PILOTS - 0%, SPIKE OUT - 50 %, DYNAMITE BASEBALL NAOMI - ? %, SONIC THE FIGHTERS - 10 % i VIRTUA STRIKER 2 - 120 %. Tymczasem wiadomo, że pierwszym pewniakiem jest CRAZY TAXI, które zostało już zapowiedziane oficjalnie.

■ Microsoft potwierdził, iż zamierza wydać własnego pada dla DC. Będzie to oczywiście słynny Sidewinder, który z pewnością może stanowić miłą alternatywę dla standardowego kontrolera konsoli.

■ CASTLEVANIA na DC nie pokaże się tak szybko jak się spodziewano. Konami postanowiło nie spieszyć się z wydaniem tytułu i popracować jeszcze nad szczegółami, pomimo iż screeny z gry wyglądają doskonale.



■ Wszyscy lubią CASTLEVANIĘ więc nic dziwnego, że zaczynają pojawiać się pierwsze klony tego gatunku. Na pierwszy ogień pójdzie DARK ANGEL tworzony przez Metro 3D, a platformą docelową jest oczywiście Dreamcast.

■ CLIMAX LANDERS w dalszym ciągu jest „dopieszczany" do granic możliwości, a przynajmniej tak twierdzą jego producenci. Ostatecznie gra ma ukazać się w Japonii już 15 lipca.

■ Zdecydowanie największą ciekawostką minionego miesiąca są porozumienia zawarte pomiędzy największymi w branży. I tak na pierwszy ogień idzie umowa Konami / Microsoft, na mocy której obaj giganci będą wymieniać się licencjami swoich gier. Oznacza to mniej więcej tyle, iż Konami będzie mogło wydawać gry MS na konsole, a MS gry Konami na blaszaka. Wstępna lista konwersji ma być podana w drugiej połowie tego roku. Kolejną niespodzianką jest wkroczenie Segi na rynek „kieszonkowców" - tym razem wyłącznie w charakterze developera. Dzięki temu już niedługo posiadacze Game Boy'a, Wonder Swan'a czy Neo Geo Pocket będą mogli nacieszyć się mini wersjami flagowych tytułów błękitnych. Jednocześnie rzecznik prasowy firmy podkreślił, iż nie istnieją jakiekolwiek plany by gry te zostały wydane na PSX-a czy N64. Jednakże co ciekawe, a nawet bardzo niepokojące jest to, iż na nadchodzącym World PC Expedition, Sega ma zaprezentować swój lineup pod Pentium III. Wiadomo, że będzie na pewno SEGA RALLY 2 ale mówi się również o VIRTUA FIGHTER 3 i HOUSE OF THE DEAD 2. Czy będzie to prawdą, przekonamy się już niedługo.

■ Po rozpoczęciu wspólnych prac nad racerem razem z Namco, Sega zabrała się również do współpracy z Konami. Celem jest kolejna gra muzyczna, która będzie zbliżona do DANCE DANCE REVOLUTION. O powadze przedsięwzięcia może świadczyć fakt opracowywania kolejnego kontrolera, który umożliwi znacznie więcej ruchów umilających zabawę.

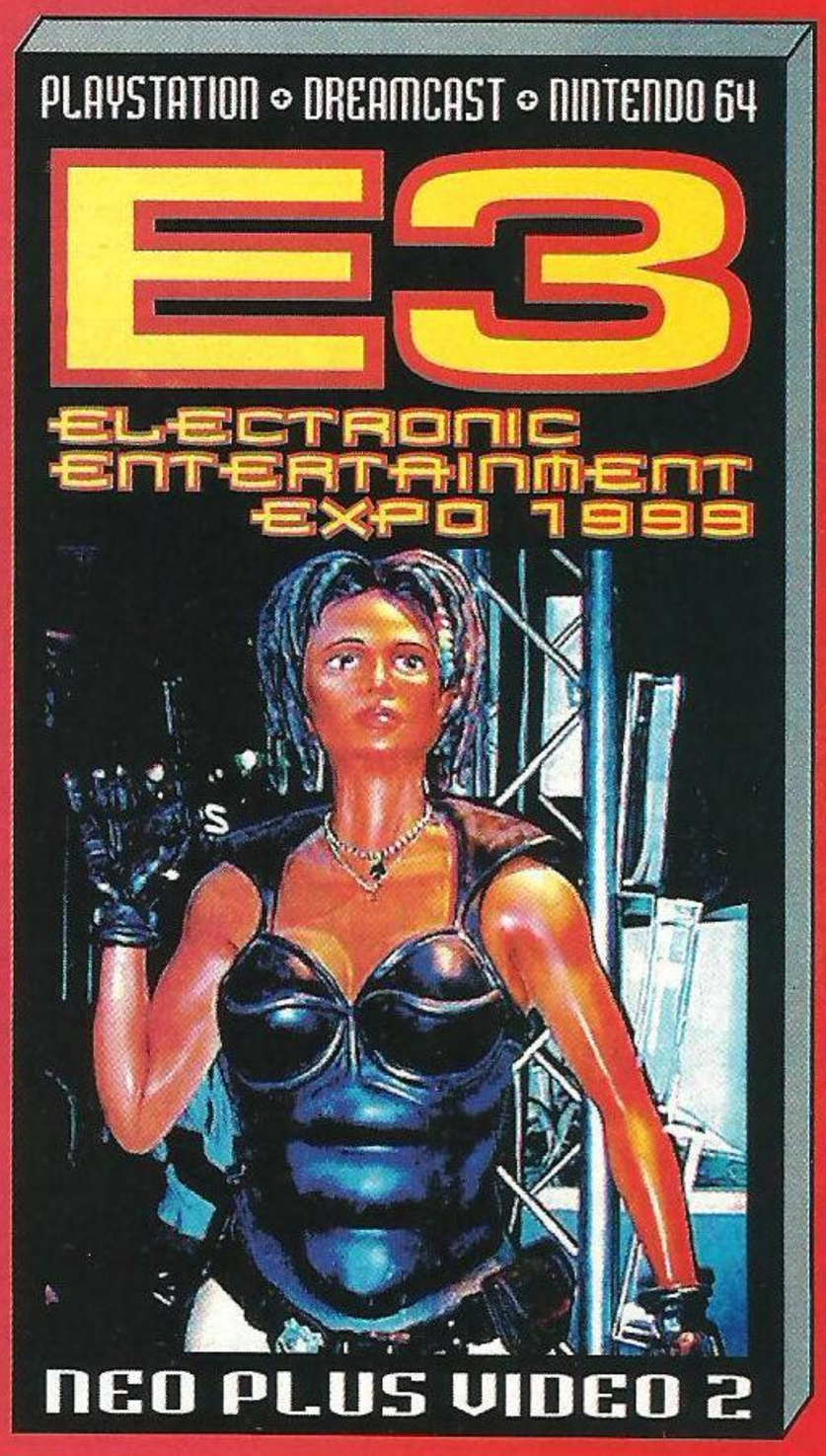
■ Ostatnio okazało się, że zarówno NBA i NFL 2000 tworzone przez Visual Concepts będą korzystać z Internetu. Nie będzie to jednak rozgrywka online, ale możliwość update'owania składów drużyn i statystyk. Gracze za pośrednictwem DC będą również mogli zalogować się na odpowiednich serwerach w celu uzyskania ostatnich wiadomości i wyników meczy NFL, NHL, NBA, MLB.

■ The Motion Factory ogłosiło podpisanie umowy z Sega, na mocy której „błękitni" będą mogli wykorzystywać ich super engine do tworzenia animacji w czasie rzeczywistym. David Pritchard - prezes i CEO Motion Factory powiedział między innymi: „Teraz posiadacze DC będą mogli doświadczyć zupełnie nowego poziomu interaktywności i realizmu w grach video." Pozostaje tylko czekać na namacalne dowody.

■ VIRTUA COP 3 jest już faktem. Gra pisana jest oczywiście na Naomi i ma umożliwiać rozgrywkę czterem graczom na raz. Termin wydania arcade przewidywany jest na jesień bieżącego roku.

■ W trakcie E3 Sega podzieliła się informacjami związanymi z premierą DC w USA. Cała operacja zostanie podzielona na 3 fazy. Pierwsza - „cryptic phase" już się rozpoczęła i polega głównie na prezentacjach zakręconego logo DC w różnych ujęciach, na przykład wypalonego na źrenicy oka itd. Docelową grupą są gracze z przedziału wiekowego 12-25 lat. Tym samym mają oni przyzwyczaić się i dojrzeć do „launch phase", która jak słusznie się domyślacie, rozpocznie się we wrześniu i obejmie masową reklamę w TV, prasie i oczywiście Internecie. Reklamy będzie można zobaczyć między innymi w trakcie tegorocznych MTV Video Music Awards, których SOA jest sponsorem. Ostatnią fazą, która rozpocznie się również w okolicach września jest „character phase". Ta z kolei będzie polegać na reklamie flagowych postaci z gier na DC, okraszonych krótkim profile. Na pewno będą to Sonic, Takashi z VF3 czy np. zombiaki z HOTD2.

CHCIELIŚCIE



TO MACIE!

PLAYSTATION 2: PIERWSZY PUBLICZNY POKAZ DEMA "GRAN TURISMO"

DREAMCAST: PREMIEROWE TYTUŁY Z USA I EUROPY W AKCJI

PLAYSTATION: NOWOŚCI NA NAJBLIŻSZY ROK PROSTO OD CZOŁÓWKI PRODUCENTÓW

NINTENDO 64: RARE DAJE DO PIECA

PEŁNE: 180 MINUT CZYLI 3 GODZINY!

świeć dalej

PLOTKI

SQUARE i DECE

Ostatnio pojawiły się w Japonii kolejne plotki dotyczące Square i DC. Chodzi tu oczywiście o **FF**. Dowiedzieliśmy się, że na pewno nie będzie to **FF9**, która jest już „zaklepana" na PSX tylko ewentualnie podrasowana **FF8**. Square posiada dev kity już od zeszłego roku, ale czy zrobi z nich w końcu użytek ?

SNK vs CAPCOM

Ciekawostką miesiąca jest fakt, iż projekt **SNK vs CAPCOM** nie był oryginalnie planowany przez obu developerów. Panowie z CPC mieli za to zrobić **SEGA vs CAPCOM**. Umowa była już zawarta, jakkolwiek obie strony napotkały spore trudności związane z konwersją swoich kluczowych postaci, które jak wiemy w przypadku Segi są 3D, a Capcomu 2D. Zdecydowali się zatem obustronnie rozwiązać projekt. Może by więc **SEGA vs NAMCO?**

PSX NO MORE

Wygląda na to, że konwersja świetnego arcade'a **GAUNTLET LEGENDS** może nie pojawić się na PlayStation. Engine graficzny, który przygotował zespół Blam! nie jest w stanie pociągnąć nawet dwóch graczy jednocześnie na ekranie, a co dopiero mówić o czterech. Być może konwersja zostanie zlecona innym developerom i potrwa kolejny rok.

SHAG ME UP, BABY

"Austin Powers: agent specjalnej troski" i jego sequel to dwa filmy, które cieszą się ogromną popularnością za wielkim oceanem. Druga część przygód obrzydliwego agenta przebiła w kinach nawet STAR WARS: Episode 1! Nic zatem dziwnego, że producent filmu - New Line Cinema - zamierza wejść na rynek gier video z kilkoma produktami na podstawie swoich hitów. Sam nie wiem - śmiać się czy płakać? Śmiać, Rozefo, śmiać. (Ban)

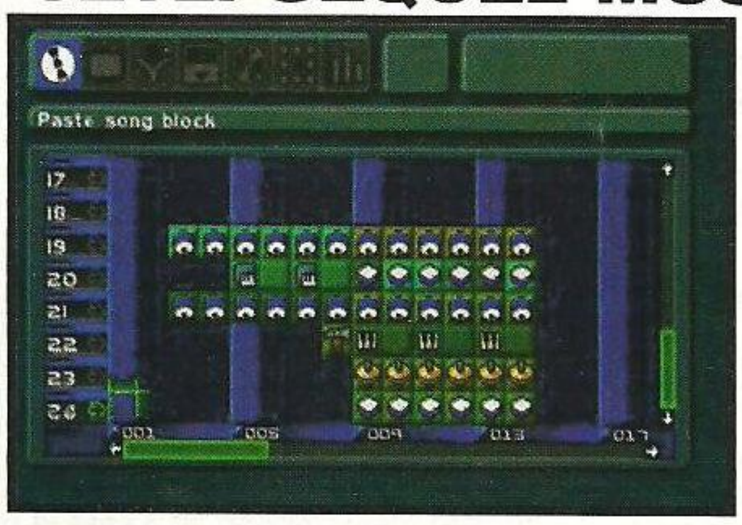
■ DEVELOPER: GREMLIN ■ PLATFORMA: PSX

GEKIDO

GEKIDO co nieco napisaliśmy już podczas relacji z E3. Teraz mamy nowe screeny, i o samej grze wiemy troszkę więcej. **GEKIDO** to oczywiście chodzone mordobicie, w którym wybieramy sobie bohatera (jednego z czterech dostępnych) i uderzamy na ulicę. Podczas gry nasi "zawodnicy" będą uczyli się nowych ciosów i specjali, a leveli jest 15, więc nabyte umiejętności będzie gdzie wykorzystać. Oczywiście autorzy nie zapomnieli o trybie dla 4 graczy na raz, dopracowanych bossach i całej masie szczegółów na których opisanie nie ma miejsca. Zapowiada się hardcore'owa jazda bez trzymanki...

MUSIC 2K

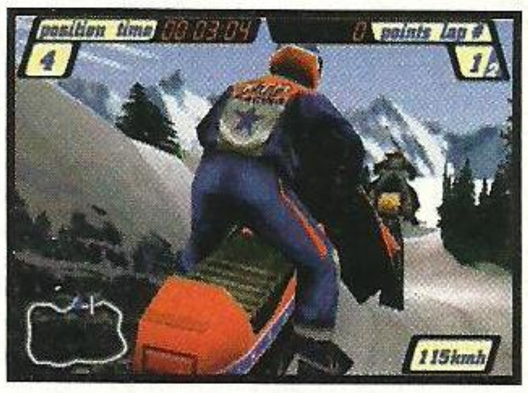
CZYLI SEQUEL MUSIC...



CodeMasters poinformowało, że pracuje nad drugą częścią programu **MUSIC** (służącego do komponowania muzyki). Program ma zostać rozbudowany o nowe sample i opcje, a także zawierać grę muzyczną MUSIC JAM dla 1-4 graczy. Podobno też będzie można robić jakoś własne sample. Jak będzie - zobaczymy.

■ DEVELOPER: EA ■ PLATFORMA: PSX

SLED STORM



SLED STORM to wyścigi skuterów. Skuterów śnieżnych na dodatek. Już wiemy, że jest szybka, dynamiczna i bardzo miodna. Oferuje nam około 50 trików, które możemy wykonywać, gdy oderwiemy się od ziemi oraz oczywiście power slide'y i wszystko to, czego możemy oczekiwać po porządnym racerze.
Do "ujeżdżania" dostaniemy 14 tras: osiem z nich jest zrobionych w typowo wyścigowym klimacie, zaś pozostałe osiem stanowi istną prowokację do czesania triczków!
SLED STORM nie mógłby oczywiście wyskoczyć bez trybu multiplayer na 4 graczy oraz maksymalnie dającego w mordę soundtracku. Gra wzbudziła sensację na E3 i w tej chwili jest jedną z najbardziej oczekiwanych produkcji. Co ciekawe jest w całości dziełem EA Sports. Pełną wersję tej ślicznej gry ujrzymy już na dniach, a wtedy...ehh... To znaczy napiszemy więcej.

NEWSFLASH!

■ Lionhead, firma słynnego Petera Molyneuxa zamierza w dosyć oryginalny sposób sprzedawać kolejne kopie gry **BLACK&WHITE**, zapowiadającej się na hit. Otóż sam produkt będzie sprzedawany w dwóch opakowaniach: czarnym i białym. Zawartość obu pudełek będzie taka sama, a jedyną różnicą ma być cena gry - 5$ więcej za kopię w białym pudełku. Gdzie więc znajduje się przysłowiowy haczyk? Otóż kupując "białą" wersję Black&White te 5$ automatycznie przeznaczamy na cele charytatywne. Już więc podczas kupna tej wersji gry podejmujemy dobrą "białą" decyzję...

■ Activision podpisało umowę z Sony Music Entertainment Japan, na mocy której będzie miało prawo do dystrybucji **TENCHU 2** poza granicami Japonii. O samej grze nadal niewiele wiadomo. Mówi się o dodatkowych przedmiotach, broniach i kilku trybach gry. Oczywiście tak można scharakteryzować prawie każdą zapowiadaną grę, więc chyba jeszcze sobie poczekamy na jakieś dokładniejsze info...

■ Genki pracuje nad **JADE COCOON 2** na PlayStation. Wszystko fajnie, tylko najpierw chcielibyśmy pograć w część pierwszą (bez krzaków, ani podobnej roślinności)...

■ Premiera **GRAN TURISMO 2** została przełożona z powodu "technicznych problemów". Japoński launch został przełożony z lata na wrzesień. A "techniczne problemy" zabiły już niejedną grę...

■ Flagowy produkt 3DO na PlayStation, **HIGH HEAT BASEBALL** został wydany ze specjalnym zapewnieniem ze strony szefa 3DO, Tripa Hawkinsa. Otóż autorzy HHB są tak bardzo przekonani o wysokiej jakości swojego produktu, że w razie gdyby gra nie spodobała się klientowi, może ją po prostu oddać, a w zamian dostanie inną pozycje z oferty 3DO. Czekamy na takie akcje w Polsce...

■ NYKO Technologies wypuściło nowy bezprzewodowy "kabel" podłączający PlayStation, N64, SNES oraz DreamCasta do TV. Cena: 40 zielonych...

■ Dowiedzieliśmy się, że legendarny muzyk rockowy Dawid Bowie jest wielkim fanem Lary Croft!! "Grałem w **TOMB RAIDERA** jak każdy kto jest zakochany w Larze, aż uświadomiłem sobie, że ona nie jest prawdziwa...".

■ Premiera **PHANTOM MENACE** na PlayStation została przełożona na 13 września br. Niech Moc będzie z Wami...

■ Sony pracuje nad sequelem **WILD ARMS**. Tytuł gry to **WILD ARMS: SECOND IGNITION** i w Japonii ukaże się już pod koniec roku.

■ Artdrink podało do publicznej wiadomości, że zamierza wydać na PSX2 strategię pod tytułem **A-TRAIN**. I po co nam taka gra? Wolimy grać w wyścigi, mordobicia i shootery, basta!! Wiadomo też, że fenomenalna gra Midway na Dece, **READY 2 RUMBLE** zostanie też wydana na PSX'a drugiego. Oba projekty mają być gotowe do zimy '99.

■ Czy wiecie, że Mario dostanie swoją ulicę w Kungsbacka w Szwecji? Ulica ta zostanie oficjalnie nazwana Marios Gata co oznacza dokładnie "Ulica Maria". Fajnie...

■ Oprócz PSX'a także N64 dostanie swoją wersję przygód Disney'owskiego Tarzana. Gra zapowiada się ładnie, kolorowo, no i filmowo...

DEC'EM
ORIGIN'ALNE INFO

■ **FERRARI F355** to projekt, w który zaangażowany jest sam Yu Suzuki. Nic więc dziwnego, że zapowiada się on niesamowicie, choćby z tego względu, że będzie to pierwszy arcade racer wyposażony w sprzęgło, a dodatkowo po ukończeniu gry automat obdaruje nas wydrukiem z naszymi wynikami etc. Mówiąc krótko: zapowiada się maksymalna jazda. Japończycy przekonają się o tym już w drugiej połowie wakacji. Przy okazji warto wspomnieć o innych pozycjach, które debiutują na Naomi. Są to: **GIANT GRAM** - Wrestling - już jest, **IDOL PROFESSIONAL III** - Mahjong - czerwiec, **GUNBEAT** - Racing/Shooter - wakacje '99, **DEAD OR ALIVE 2** - Fighting - wakacje '99, **RINGOUT 4X4** - Racing - TBA. Dodatkowo nad oficjalnie potwierdzonymi projektami pracują również Capcom, SNK, Sega, Eve, Psikyo, Sammy, Visco, oraz Video System i kilku pozostałych developerów.

FERRARI F355 i ściśle tajna wersja testowa. Yu Suzuki to pierwszy z lewej.

■ Capcom podał ostatnio kilka detali związanych z **RE:CV**. Otóż panowie zdecydowali się umieścić w grze tryb fpp. Jakkolwiek nie do końca. Kamera będzie pracować podobnie jak w poprzednich częściach serii, natomiast w kluczowych momentach i przy spotkaniach z nieżywymi, sama będzie przechodzić w fpp aby podnieść grozę sytuacji. Dodatkowo gracze będą mogli za pośrednictwem Internetu ściągać pliki do VMS'u lub Zip'a aby wykorzystać je w dalszej grze. Jako, że **RE:CV** zapowiada się na spory hit, Capcom już teraz zapowiedział, że tylko w samej Japonii planuje sprzedać 400.000 egzemplarzy gry pierwszego dnia.

■ Z różnych przecieków dowiedzieliśmy się, iż Hudson planuje wydanie kolejnej części BOMBERMANa na DC. Gra ma zostać zaprezentowana pod koniec tego roku. Natomiast Red Storm Entertainment i Majesco Sales oficjalnie potwierdzili plany wydania **RAINBOW SIX** w momencie premiery konsoli w USA. Również Capcom oficjalnie zapowiedział **RIVAL SCHOOLS 2: JUSTICE ACADEMY**. Sequel ma ukazać się na zimę w Japonii. Tymczasem Sega pracuje podobno nad kontynuacją **OUTRUN** na Naomi, podczas gdy Rockstar poważnie rozważa wydanie **GRAND THEFT AUTO 2** na DC.

■ Kolejne wspaniałe wieści dla fanów rpg. Okazało się, iż Masaya i NCS pracują nad następną, szóstą już z kolei częścią serii Langrisser. Szczegóły nie są nam znane jakkolwiek wiadomo, iż zmienił się nieco system walki, za design postaci odpowiedzialny będzie Satoshi Urushihara - znany bliżej z anime'owanej serii Plastic Little, a gra ostatecznie ma nosić tytuł **LANGRISSER MILLENNIUM: THE BIRTHDAY EVE**. Jeszcze ciekawiej natomiast zapowiada się **PROJECT ARES**, który tworzony jest przez legendarnych twórców serii **PHANTASY STAR** z Megadrive. Autorzy określają swoją grę jako „large air voyage adventure 3D RPG", w której nie zabraknie intryg i niespodziewanych zwrotów akcji. Więcej o obu tytułach niebawem.

■ Japonia Vs USA Vs Europa ? Wygląda na to, że tak. 20 milionów jenów ma zamiar przeznaczyć SOJ na projekt o nazwie Dreamcast Heat, który jak pewnie się domyślacie jest związany z możliwościami online DC. Przy pomocy panów z Heat Net, do końca roku zostanie postawionych około 200 serwerów w USA i 50 w Europie. Sama sieć oprócz grania ma umożliwić wykorzystanie nowych peryferiów jak mikrofon czy kamera, przeprowadzanie video konferencji czy też innej zabawy multimedialnej.

■ Zgodnie z potwierdzonymi danymi z ostatnich dni, oficjalna liczba preorder'ów złożonych przez amerykańskich graczy wynosi już 100.000, wyrównując tym samym rekord ustanowiony w '95 przez PSX-a. Najciekawsze jednak jest to, że oficjalna kampania reklamowa ma się rozpocząć dopiero od połowy czerwca. Irimajiri San przewiduje, że do 9.9.99 suma preorder'ów powinna wahać się w granicach od 350.000 do 500.000.

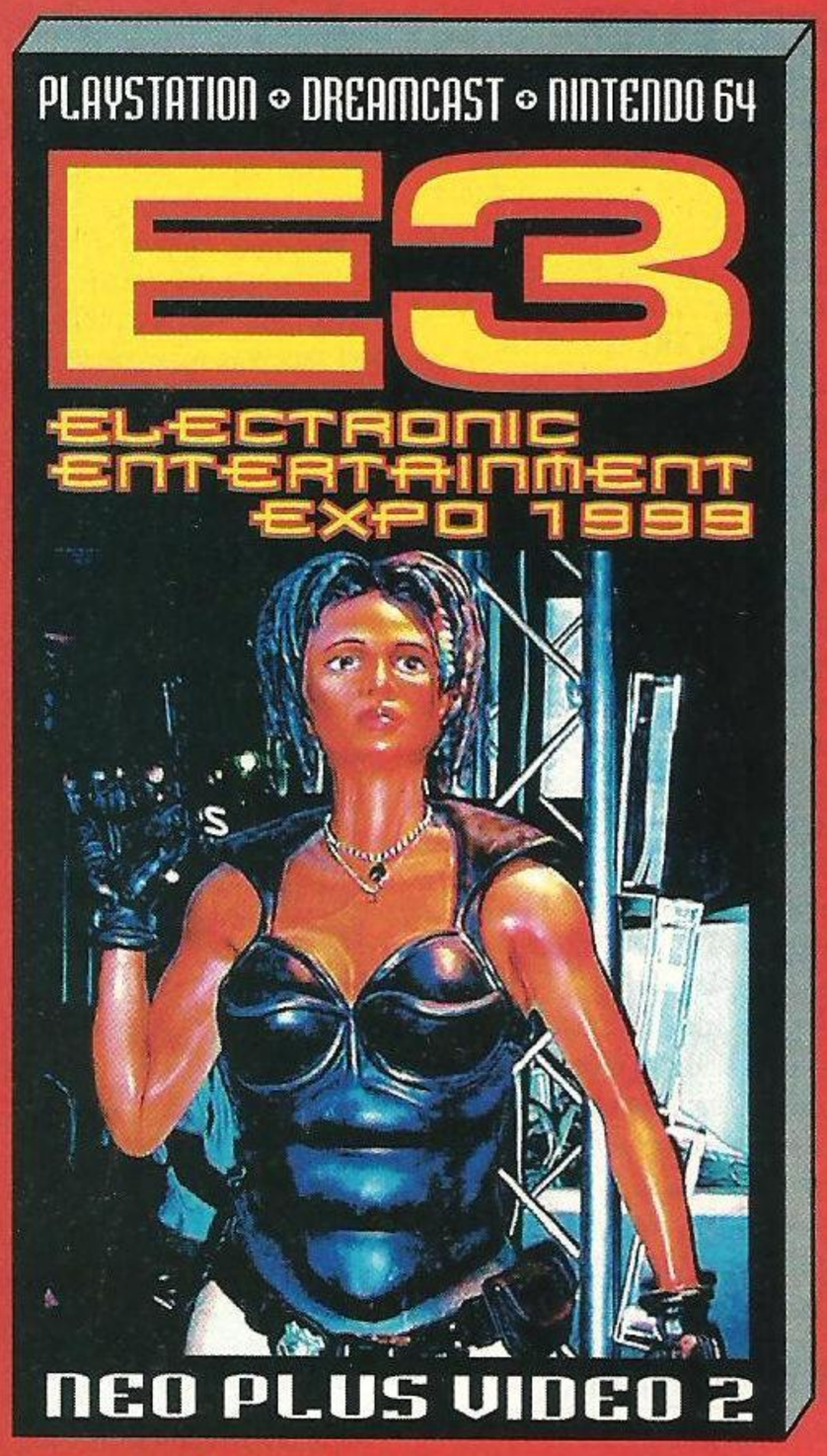
■ SOA najwyraźniej pozazdrościła pomysłu SOJ związanego z wypożyczaniem konsoli na okres kilku dni za przyzwoitą kwotę. W związku z tym, już od lipca także gracze za wielką wodą będą mogli poczuć przedsmak tego, co czeka ich już za parę miesięcy.

■ Kolejne świeżynki zaczynają pojawiać się na Naomi. Sega pracuje obecnie nad **BRAVE FIRE FIGHTERS**, kolejnym strażackim tytułem, który zdaje się nawiązywać do **BURNING RANGERS** z Saturna. Natomiast Capcom przygotowuje nowego SPAWNa.

■ **DENSHA DE GO** [Let's go train] to arkadowy przebój ostatnich miesięcy w Japonii. I jest to co najmniej dziwne, bo mowa o symulatorze japońskiego PKP. Niemniej jednak Taito zdecydowało się na konwersję na DC, która ma zawierać sporo nowych rozwiązań. W zasadzie możemy potraktować to jako ciekawostkę, bo gra na pewno nie ukaże się poza krajem kwitnącej wiśni.

■ Dreamcast Millennium Cup to nazwa turnieju piłkarskiego, w którym ma wziąć udział około 10.000 teamów. Zostanie on przeprowadzony oczywiście na wyspach od czerwca do października tego roku. Zespoły zmierzą się w 15-minutowych meczach, a zmagania ostatnich 16 drużyn będą transmitowane przez Sky Sports. Pozostając przy piłce nożnej warto dodać, iż poza FC Arsenal, Sega została w ostatnich dniach również głównym sponsorem włoskiego U.C. Sampdoria oraz francuskiego A.S. Saint Etienne.

NEO PLUS VIDEO 2



Trwający 3 godziny video-reportaż z największej na świecie imprezy poświęconej grom video. Zobacz jak prezentuje się w akcji ponad 100 najnowszych gier na PlayStation, Dreamcasta i Nintendo 64!

PSX **TONY HAWK PRO SKATER**, VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE, WU-TANG CLAN, **QUAKE 2**, NIGHTMARE CREATURES 2, SPACE INVADERS, SPIDERMAN, THRASHER SKATE&DESTROY, **WIPEOUT 3**, KINGSLEY, FORMULA 1 '99, G-POLICE 2, SUIKODEN 2, **VANDAL HEARTS 2**, SOUL OF THE SAMURAI, KONAMI RALLY, **MGS: VR MISSIONS**, TOMORROW NWVER DIES, HOT WHEEL, WCW MAYHEM, SUPERCROSS 2000, XENA, ROAD RASH 2, **CRASH TEAM RACING**, PONG, SPYRO 2, APE ESCAPE, TOMBI 2, JADE COCOON, **GRANDIA**, SPACE DEBRIS, TARZAN, TOO HUMAN, TOY STORY 2, **RESIDENT EVIL 3**, **GRAN TURISMO 2**, JURASSIC PARK: WARPATH, SLEDSTORM, JET MOTO 3, FEAR FACTOR, V-RALLY 2 **FIGHTING FORCE 2** , RAINBOW SIX, DIE HARD TRILOGY 2, ALIEN RESURRECTION, RAYMAN 2, MISSILE COMMAND, PAC-MAN WORLD, MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES, DRAGON VALOR, TEST DRIVE 6, DEMOLITION DERBY, TEST DRIVE OFF-ROAD 3, JACKIE CHAN STUNTMASTER i wiele innych!

N64 JET FORCE GEMINI, **PERFECT DARK**, STAR WARS: EPISODE 1 RACER, **DONKEY KONG COUNTRY 64**, WWF ATTITUDE, WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE 2, MARIO GOLF, **WINBACK**, GAUNTLET LEGENDS, DUKE NUKEM: ZERO HOUR, ARMY MEN: SARGE HEROES, **QUAKE 2**, FORMULA 1, **ETERNAL DARKNESS**, STARCRAFT, COMMAND&CONQUER 3D, HYBRID HEAVEN, EARTHWORM JIM 3D i inne!

DECE BLUE STINGER, CASTLEVANIA: RESURRECTION, DYNAMITE COP, BUGGY HEAT, NBA 2000, **METROPOLIS STREET RACER**, EXPENDABLE, TRICKSTYLE, SLAVE ZERO, **MORTAL KOMBAT GOLD**, RED DOG, SEGA BASS FISHING, TOY COMMANDER, XELERATION, D2, **HYDRO THUNDER**, SPEED DEVILS, F1 WORLD CHAMPIONSHIP, **READY 2 RUMBLE BOXING**, COOL BOARDERS DC, **SOUL CALIBUR**, SEAMAN, SHOTOKOU BATTLE, REDLINE RACER, FRAME GRIDE, **VIRTUA FIGHTER 3**, SEGA RALLY 2, OUTCAST, SNOWBOARDING SUPREME i wiele innych!

KUPON ZAMÓWIENIA NA STRONIE 77

PLOTKI

TYTUS DE ZOO

Francuska firma Titus, wydawca niewiarygodnie kiepskiego **SUPERMAN 64** i o niebo lepszego **EVIL ZONE** na PSX pragnie dołączyć do grupy developerów opracowujących gry na PlayStation 2. Pierwszymi grami mają być wyścigi **ROADSTERS** oraz **EVIL ZONE 2**. Cóż, krzyżyk na drogę, chłopaki.

EA ZNÓW NA SCENIE

Electronic Arts dysponuje niewyobrażalnymi pokładami gotówki - to wiedzą wszyscy. Otóż chodzą plotki, jakoby EA przerzuciła (bądź lada dzień przerzuci - po ukończeniu obecnych projektów) wszystkie swoje zespoły do pisania gier na PlayStation 2. A że podczas oczekiwania na pojawienie się nowej konsoli gracze muszą w coś grać, EA zajmie się skupem japońskich gier, tłumaczeniem ich i wydawaniem w USA i Europie. Ile w tym prawdy - nie wiadomo. Pewnym jest jednak, że EA zostanie dystrybutorem SNK. Pierwszą grą wydaną w nowej kooperacji będzie trójwymiarowy fajny fajter **FATAL FURY: WILD AMBITIONS** oczywiście na PSX.

SHADOWLATE

Po raz kolejny termin premiery świetnie zapowiadającej się gry **SHADOWMAN** na PlayStation został przesnięty do przodu. Wersja gry na N64 ma ukazać się w terminie - przed końcem wakacji.

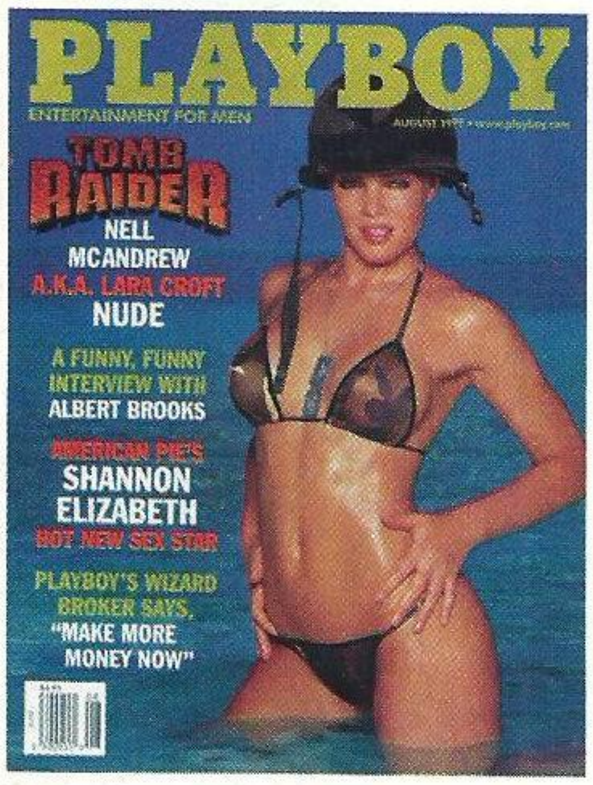
NEO-GEO POCKET

Ta ręczna konsolka, stanowiąca poważną konkurencję dla kolorowego GameBoy'a najprawdopodobniej znajdzie oficjalnego dystrybutora w Polsce. Szczerze mówiąc bardzo byśmy chcieli - przecież takie pozycje jak **KING OF FIGHTERS R1, SAMURAI SHODOWN** czy **METAL SLUG X** nie mogą przejść niezauważone! Zobaczymy.

▪ DEVELOPER: KONAMI ▪ PLATFORMA: PSX

VANDAL HEARTS 2

Po sporym sukcesie **VANDAL HEARTS**, Konami nie ukrywało, że pracuje nad sequelem. **VANDAL HEARTS 2** zasadniczo nie różni się od pierwszej części. Polepszono grafikę, szczególną uwagę zwracając na dorobienie ciekawych efektów towarzyszących korzystaniu z magii. **VH2** dostanie też nową fabułę i zapewne masę nowych przedmiotów oraz czarów. W dalszym ciągu będzie to jednak turowa strategia. Czekamy z niecierpliwością, bo w "jedynkę" graliśmy naprawdę sporo i bardzo ją kochamy.



NAGA LARA

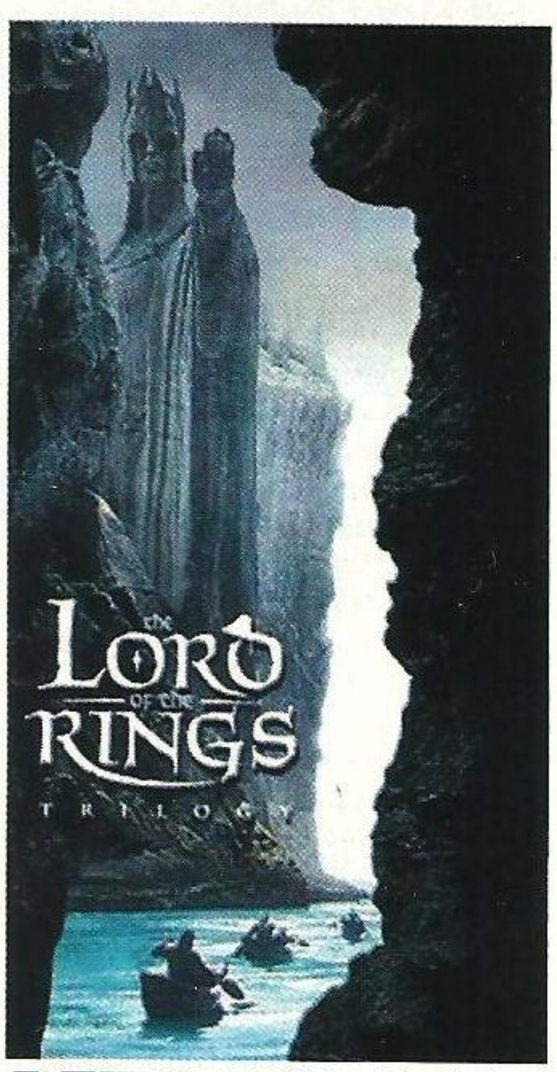
NELL POKAZUJE WSZYSTKO

Stało się - w najnowszym numerze amerykańskiego Playboy'a (takie pismo dla panów ze zdjęciami samochodów i ładnych dziewczyn) Nell McAndrew, czyli ostatnia Lara Croft zdjęła ubranie pozując do zdjęć. Pędźcie do Empików w poszukiwaniu tego numeru. Od razu uprzedzamy ewentualne pytania - niestety nie możemy zamieścić skanów z Playboya i innym magazynom też nie radzimy tego robić - pociągnęłoby to za sobą pewne... komplikacje natury prawnej. Conajmniej.

▪ DEVELOPER: 989 STUDIOS ▪ PLATFORMA: PSX

JET MOTO 3

Po stworzonym przez 989 Studios **Jet Moto 2** nie za bardzo interesowałem się sequelem. Sprawa zmieniła się diametralnie, gdy ujrzałem screeny i zagrałem w alfa-wersję. JM3 zapowiada się naprawdę bardzo fajnie, ma ciekawą grafikę, poprawioną dynamikę, no i motyw jazdy na skuterach unoszących się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią. Pewnie dostaniemy też sporo tras i trybów rozgrywki. Będzie też tryb freestyle, w którym zamiast ścigać się będziemy czesać triki, czyli wszystko zapowiada się bardzo okej. Czekamy do listopada..



KRĘCĄ!!!

Wiadomość trochę z innej branży, ale dla nas równie ważna. Oficjalnie potwierdzono, że rozpoczęły się prace nad sfilmowaniem - uwaga, uwaga - WŁADCY PIERŚCIENI J.R.R. Tolkiena. Będą trzy filmy. Reżyser - Peter Jackson. Konsultacja do spraw efektów specjalnych - George Lucas. Aktorzy (np. Keanu Reeves i Bruce Willis) piszą do Jacksona petycję o rolę w filmie. Dobry Boże!

NEWSFLASH!

■ W związku z ogromnym sukcesem **ALL STAR SMASH BROS** na N64, którego to sprzedano 800 000 kopii w samej Japonii, Nintendo zadecydowało o produkcji sequela.

■ W najbliższym czasie Bandai zamierza wydać kilka gier na PlayStation. **MACROSS VFX2** to kontynuacja shootera stworzonego na bazie legendarnego anime. **COUNTDOWN: VAMPIRES** jest klonem Resident Evil i jak na razie w 20% gotowym klonem. Ostatnim tytułem jest **SILENT BOMBER** - shooter.

■ Midway podpisało umowę z Paradigm Entertainment, na mocy której Midway ma za zadanie zrobić nową wersję popularnego niegdyś (bardzo popularnego) racera/shootera pod tytułem **SPY HUNTER**. Założenia są proste: nowa grafika, muzyka, pomysł stary niczym Atari. Zobaczymy co z tego wyniknie.

■ DreamWorks zamierza wydać na PlayStation mordobicie pod niewiele mówiącym tytułem **BOOMBOTS**. Jakoś mi się to nie komponuje...

■ Songbird Productions sprawiło miłą niespodziankę wszystkim posiadaczom zapomnianej już u nas konsoli Atari Jaguar oraz jej kieszonkowego brata Atari Lynx. Otóż firma ta zamierza wydać kilka gier na wspomniane platformy!! 18 czerwca wydano **PONX** na Lynxa, a trwają pracę nad retro shooterem 2D pod tytułem **PROTECTOR**. W tym roku mają się też pojawić **SOCCER KID, HYPER FORCE** oraz **SKYHAMMER** (gra Rebellion-twórców sławnego **ALIENS VS. PREDATOR**). Naprawdę nie wiemy co powiedzieć, lepiej późno niż wcale, nie?

■ Niedawno Nintendo zostało zaskarżone przez General Electric o sumę ponad 50 milionów dolarów. Według GE, Nintendo stosowało ich technologię w produkcji SNES'a i GameBoy'a (w tym wypadku chodziło o dwuwarstwowy wyświetlacz). Sąd rozpatrzył sprawę na korzyść Nintendo.

■ Od 10 Lipca Square zamierza zorganizować serię turniejów w ich nową grę **EHRGEIZ**. Zawody rozegrają się w Nowym Yorku, Atlancie, Chicago, San Francisco oraz Los Angeles. Zwycięzcy z każdego miasta pojadą do LA, gdzie odbędzie się finał. A nagrodą jest wycieczka do centrali Square w Tokyo, wszystkie gry Square wydane w '99 roku oraz poradniki do nich. Ktoś startuje?

■ **A BUG'S LIFE** - gra opowiadająca o losach mrówki z syndromem bohatera doczekała się konwersji na N64. Co jak co, ale 60 baksów za **BUG'S LIFE** bym nie dał...

■ Nintendo poważnie rozważa możliwość wybudowania parku bazującego na motywach z "pokemonowych" gier. Miastem, w którym być może stanie park jest Kyoto.

■ Producent akcesoriów do konsol, Ultimate Videogame Accessories przygotowuje się do rozpoczęcia sprzedaży Tristar64, urządzenia, które pozwoli posiadaczom N64 grać w gry z NES'a i SNES'a. Tristar64 wygląda jak zwykły cart, tyle, że posiada 3 sloty: NES, SNES, N64. Podobno działają wszystkie gry ze starszych konsol. Jedynym "opornym" jest Super Mario RPG na SNES. Nie rusza i tyle, basta!

■ Czy wiedzieliście, że na świecie sprzedano dotąd 10,5 miliona kopii **MARIO 64**? No to już wiecie...

Myślisz że, strach można zwalczyć?
Myślisz że, twardzi goście niczego się nie boją?
Zagraj w
SILENT HILL™
to zmienisz zdanie

- długo oczekiwana super bijatyka 3D

- kontynuacja Super przeboju

- przygody płetwonurka w głębiach oceanu

- MGS 2xCD, Demo Silent Hill, T-Shirt, Soundtrack, Naklejka na kartę pamięci, Identyfikator wojskowy, Mega plakat

- 20 utworów, ponad 60 minut muzyki przygotowanej specjalnie na Europę

oraz inne mega hity!!!

LANSER *my wiemy co jest grane!*

☎ **0-55 233-59-44**

Lanser 82-300 Elbląg ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna: **Tel. 0-55 233-59-44**
Sprzedaż hurtowa: **Tel. 0-55 233-61-36**
Fax/sekretarka 24 godziny: **0-55 233-93-65**

KONAMI®

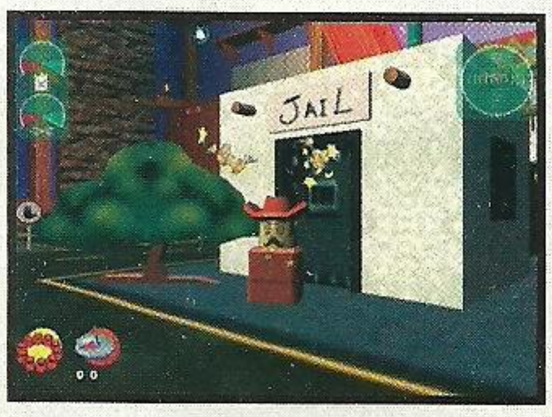
SILENT HILL JEST ORYGINALNYM PRODUKTEM OPRACOWANYM PRZEZ KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN CO. Ltd, KONAMI ZASTRZEGA SOBIE PRAWA AUTORSKIE, ZNAKI TOWAROWE, BRANŻOWE PRAWA WŁASNOŚCI ZWIĄZANE Z MGS 1999 KONAMI CO. Ltd. WSZELKIE PRAWA ZASTRZERZONE.

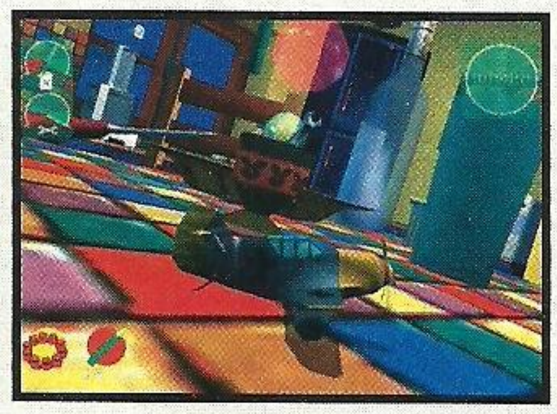
Dreamcast

Premiera nowej konsoli Segi jest już coraz bliżej. Zaczynają pojawiać się informacje o trzymanych w sekrecie produktach. Oto dwa z nich.

SOUL FIGHTER to trójwymiarowe, chodzone mordobicie w rycerskim klimacie, z możliwością obserwowania akcji z oczu bohatera. Grę opracowują autorzy **LEGEND** na PlayStation - zespół Toka. Na screenach rzeź przezentuje się bardzo dobrze - poczekajmy jednak, aż zobaczymy grę w akcji. Termin wydania w Europie - wrzesień/październik 1999.

TOY COMMANDER to dość nietypowa gra zręcznościowa. Gracz ma do dyspozycji armię złożoną z zabawek, a jego celem będzie zniszczenie - to oczywiste - wrogiej armii zabawek. W grę wchodzą samochodziki, samoloty, żołnierzyki i wszystko inne znajdujące się w każdym dziecięcym pokoju. Idea bardzo nam się podoba. Gra ma być jednym z premierowych tytułów na Dece.





▪ DEVELOPER: ACTIVISION ▪ PLATFORMA: PSX, NINTENDO 64, DREAMCAST

VIGILANTE 8 2nd Offense

Gdy rok temu zobaczyliśmy **V8** od razu go pokochaliśmy. Klimat tej gierki wykopał nas w kosmos. Teraz, patrząc na screeny z sequela zaczynamy znów czuć klimat. **SECOND OFFENSE** oferuje nam 12 pięknie zrobionych leveli i 17 aut. Każdy element etapu może być zniszczony, a poza tym same levele są o wieeele większe i dużo lepiej zaprojektowane. Całkowicie nową rzeczą w **V8:SO** są jednak nie trasy, a system upgrade'owania samochodu. I nie są to jakieś kosmetyczne zmiany, lecz może nawet dojść do takiej sytuacji, gdy twój samochód z rzęcha zmieni się w prawdziwy krążownik szos! Poza tym dostaniemy wiele trybów gry i to wszystko co dostaje się zazwyczaj w dobrych sequelach. **V8** znów zarządzi - na trzech platformach.

Pan Bernie Stolar, szef Sega of America przedstawił swoje przewidywania związane z premierą DC w Stanach. Przypuszcza on, iż do końca roku zostanie sprzedanych około 1 mln. konsol przy 1,5 miliona DC do końca marca '00. Stolar wskazał również na fakt, iż problemy związane z dystrybucją, reklamą i ilością gier - czyli to co zabiło Saturna - zostały definitywnie wyeliminowane.

▪ DEVELOPER: PSYGNOSIS ▪ PLATFORMA: PSX

ROLLCAGE Extreme

Pierwsza część pokazała nam jak zakręceni są kolesie z Psygnosis. Na wiosnę roku 2000 ci sami ludzie przygotowują dla nas odgrzaną wersję przeboju nazwaną **ROLLCAGE EXTREME**. Dostaniemy nowe otoczenia, w których przyjdzie się ścigać, 20 nowych, zupełnie wykręconych tras oraz cztery nowe ligi. Autorzy też obiecują mnogość trybów rozgrywki (w tym half-pipe z trikami!!) oraz masę power-up'ów. Oczywiście wszystkie niedociągnięcia pierwowzoru zostaną poprawione, a 60 fps'ów zachowane. I na koniec życzyłbym sobie jeszcze tylko super soundtracku, a będzie git..

NEWSFLASH!

■ Razem z nową grą Square - **VAGRANT STORY** bundlowane jest demo **LEGEND OF MANA**. Team odpowiedzialny za **FINAL FANTASY TACTICS** pracuje nad nową grą. Pomaga im jeden z grafików serii **OGRE BATTLE**. I jeszcze jedno: mówi się, że razem z **LEGEND OF MANA** pakowany jest krótki filmik z **PARASITE EVE 2**...

■ 28 września oraz 8 października 1999 roku Namco zamierza zorganizować w Tokio turniej **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. **TEKKEN TAG** uderza do dobrych salonów (czyli nie w Polsce) w chwili gdy czytacie te słowa...

■ Na początku roku 2000 na Nintendo 64 zagości niezmiernie przez nas lubiany John McClane. Także Dreamcast dostanie swoją wersję przygód Johnny'ego. A jesienią tego roku pogramy wszyscy na PSX'e w **DIE HARD TRILOGY 2**...

■ Wszyscy posiadacze N64, którzy cierpią z powodu braku "mocnych" gier na N64 będą mogli czuć się mile połechtani. THQ wydaje **DESTRUCTION DERBY NA N64**! Robić grę pomagali chłopcy z Psygnosis oraz Looking Glass, więc chyba będzie dobra. No i przede wszystkim "mocna"...

■ Sony ogłosiło, że zbliżająca się angielskojęzyczna wersja **GRANDII** ukaże się później niż w lecie. Premiera została przełożona na wrzesień bez podania przyczyny...

■ Sieć hoteli LodgeNet myśli nad ambitnym planem dotyczącym instalacji N64 w każdym hotelowym pokoju, bo jak na razie to nocując w LodgeNet można pograć tylko na SNES'ie. Dlaczego Orbis nie pomyśli w Polsce o oddawaniu PSX'ów w ręce klientów wynajmujących pokoje...

■ Izraelska firma Surf Communication Solutions zakończyła sukcesem pracę nad software'ową obsługą modemu do N64. Czyżbyśmy już niedługo mieli oddać się grom on-line?

■ Fani RPG posiadający Nintendo 64 mogli czuć się nieco opuszczeni. Pierwszą zapowiedzią "dobrego" była **ZELDA 64**, a 3DO już szykuje kolejnego eRPeGa pod tytułem **CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC**. Celem gracza będzie oczywiście rozwijanie postaci i walka. Naprawdę wiele walki przy użyciu różnej broni. Czekamy...

■ New York Times informuje, że Emotion Engine, część PlayStation 2 może być zaklasyfikowana przez rząd USA jako superkomputer zbyt potężny, by mógł być eksportowany do Chin. Bo wiecie, sprytni Chińczycy rozłożą sobie PSX'a 2, podpatrzą to i tamto, a później zrobią sobie atomówkę. Sprawa jest poważna.

■ Wspaniały arcade'owy racer **SPEED FREAKS** nie przekroczy granic Europy, przynajmniej na razie. Sony America blokuje takie zapędy, co może wydawać się co najmniej niezrozumiałe.

■ Francuski wydawca Infogrames zamierza połączyć swoją amerykańską siedzibę z Accolade. Nowo utworzona firma będzie nazywać się Infogrames North America, a jej kierownikiem zostanie Jim Barnett - dotychczasowy szef Accolade. Plotki mówią, że Infogrames zamierza dołączyć Kalisto do grona swoich developerów. W przeciągu ostatnich miesięcy prężna firma z Francji kupiła Gremlin i Accolade. Po przejęciu Gremlin przez Infogrames, jej nazwa uległa zmianie na Infogrames Sheffield House.

GAME BOY™ COLOR

Nintendo®

Nowy GAME BOY COLOR POCKET
gwarantuje nie tylko kolorową grafikę
(wyświetla jednocześnie 56 z 32.000 kolorów) ale sam również jest
w super kolorach: od fioletowego i przezroczysto-fioletowego poprzez malinowy,
turkusowy, żółty aż do neonowo-zielonego. Do końca tego roku będziesz mógł
wybierać ze stu fantastycznych gier na kolorowego Game Boy´a. Oczywiście wszystkie
tytuły wydane do tej pory na Game Boy´a są w kolorze na nowym Game Boy´u Color.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS sp.z.o.o.
American Computers

STADLBAUER

STAR WARS ROGUE SQUADRON

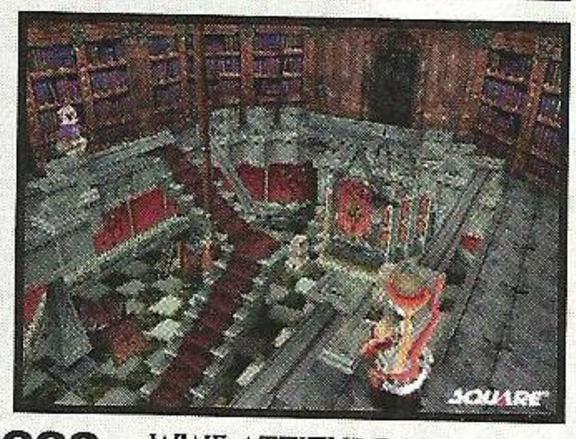
NINTENDO 64

Star Wars i Zelda wyłącznie na Nintendo 64

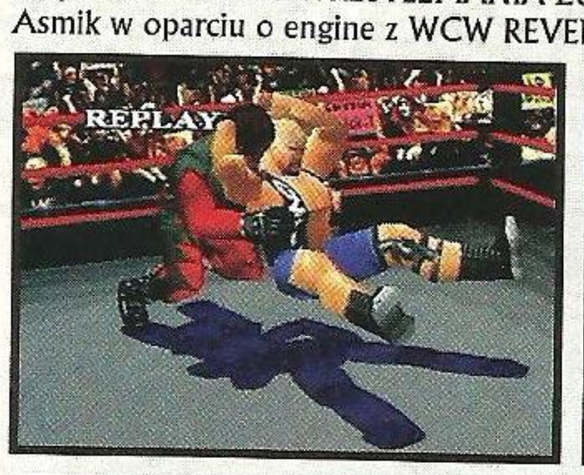
PlayStation

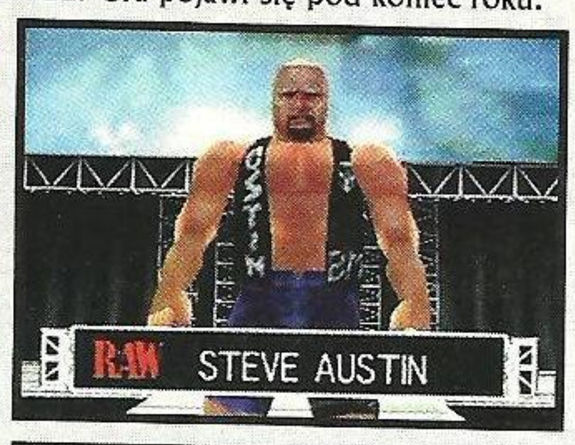
Oto dwa świeże tytuły na PlayStation, o których jeszcze bardzo niewiele wiadomo - ale są już pierwsze screeny. A więc cieszmy się.

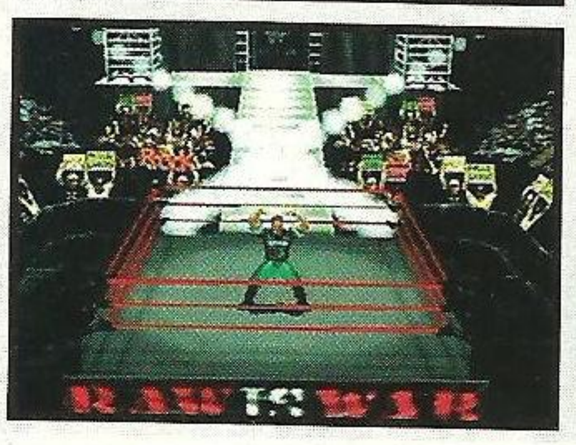
DEW PRISM - już tej jesieni w Japonii zostanie wydany nowy action-rpg Squaresoft'u. Warto dodać, że grą zajmuje się team odpowiedzialny w przeszłości za takiego arcydzieła jak **CHRONO TRIGGER** lub **XENOGEARS**. Tytuł gry to **DEW PRISM**, a jej demo dołączane będzie do **LEGEND OF MANA**. Więcej w ***Squareware***, gdzie nie zmieściły się screeny...



WWF WRESTLEMANIA 2000 - WWF ATTITUDE będzie ostatnią grą Acclaim z licencją WWF - przejmuje ją THQ (które straciło licencję WCW na rzecz Electronic Arts). Oto pierwsze screeny z odpowiedzi THQ. Zatytułowana WWF WRESTLEMANIA 2000 jest opracowywana przez team Asmik w oparciu o engine z WCW REVENGE. Gra pojawi się pod koniec roku.







NAMCO NEWS!

Japońskie źródła przynoszą mnóstwo nowych informacji ze stajni jednego z najpopularniejszych PSX'owych (a za chwilę także Dreamcastowych) developerów. Po pierwsze - **ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE**, mimo nienajlepszych recenzji w japońskiej prasie sprzedaje się świetnie. W rzeczywistości i tak dobrze, że Namco zdecydowało się jeszcze przed końcem roku wydać dodatkowy "Mission Disc" - czyli, khem - płytkę z dodatkowymi misjami do gry. Druga informacja donosi o pisanej bezpośrednio na PlayStation grze **TIME CRISIS 3**. Termin wydania tego produktu ma przypadać na wiosnę 2000. I oto nasuwa się pytanie - co z **TIME CRISIS 2**? Dreamcast? Niekoniecznie. Choć Namco oficjalnie zapowiedziało, że od sprzedaży **SOUL CALIBUR'A** zależeć będzie decyzja firmy o produkcji gier na Dreamcasta (inaczej mówiąc: jeśli **SOUL CALIBUR** sprzeda się kiepsko, Namco nie będzie produkować gier na DeCe), z drugiej strony słyszeliśmy komentarz brzmiący: "No more DC this year for Namco". Jeszcze inny insider uważa, że firma poważnie rozważa możliwość skonwertowania TC2 na DeCe. I komu tu wierzyć?

MOST WANTED

Oto 10 najbardziej oczekiwanych gier na Dreamcasta w Kraju Kwitnącej Wiśni. A na co wy czekacie najbardziej?

1. **SHEN MUE**
2. **GRANDIA 2**
3. **SOUL CALIBUR**
4. **BIOHAZARD: CV**
5. **SNK vs CAPCOM**
6. **MAKEN X**
7. **VIRTUAL ON 2**
8. **GUNDAM SIDE STORY**
9. **D2**
10. **SEAMAN: FORBIDDEN PET**

ANKIETA

Szanowny czytelniku!

Nadchodzi okres wakacji i dużej ilości wolnego czasu. Poświęć 5 minut swojego wolnego czasu i wypełnij ankietę.

W zamian możesz wygrać główną nagrodę:

Super konsolę: Dreamcasta

lub jeden z 10 padów do konsol

Uwaga:

Losowanie nagród odbędzie się 15 września 1999 roku. Udział w losowaniu wezmą wszystkie starannie wypełnione ankiety przysłane do 15 września.

Ankiety prosimy przesyłać wyłącznie na adres:

LAN S.E.R

82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1a

Sprzedaż detaliczna: **0-55 233-59-44**
Sprzedaż hurtowa: **0-55 233-61-36**
Fax/sekr. 24 godziny: **0-55 233-93-65**

NEWSFLASH!

■ Pamiętacie jeszcze PacMan'a? Już w październiku Namco wydaje nową wersję tej super gry. A wiecie jak doszło do stworzenia Pac'a? Otóż pewien facet, Tohru Iwatani, jedząc pizzę wziął do ust wykrojony kawałek, a pozostałe na stole ciasto stworzyło kształt, który teraz podziwiamy na ekranie telewizora...

■ Trwają prace nad nowym chipem, który umożliwiałby przechowywanie dużej ilości danych. Projektem zajmuje się Nippon Telegraph and Telephone Corp. Czyli poważna firma. Układ ma ponoć mieścić 100 GB (!!!) danych, co przewyższa wielokrotnie pojemność DVD... i chroni przed piractwem. Prototypy nowej technologii mają być pokazane już na wiosnę '00...

■ Capcom podało do publicznej wiadomości, że zamierza odgrzać sześć gier z Mega Manem (z NES'a). Platformą, na której ukażą się ww. produkty jest oczywiście PlayStation, a wydane będą pod koniec tego roku (w Japonii oczywiście).

■ Premiera PSX'owej wersji ciekawej gry **OMIKRON** została przesunięta. Aghhh, ile jeszcze będziemy musieli czekać?

■ Pewien site internetowy przeprowadził sondaż, w którym stwierdzono, że najbardziej lubianą serią sagi **STREET FIGHTER** są **STREET FIGHTERY ALPHA**. Zresztą popatrzcie na wyniki:
Street Fighter Alpha : 56%
Edycje Street Fighter II: 30%
Edycje Street Fighter III: 6%
Wersje EX, czyli 3D: 6%

■ Zbliżający się fighter EA pod tytułem **WARPATH: JURASSIC PARK** być może pojawi się nie tylko na PlayStation, ale także na inne konsole.

■ Chłopcy z Bullfrog zapowiedzieli sequel do Theme Park. Tym razem gra jest zrobiona w pełnym 3D i ponoć wciąga.

■ EA poszukuje kapel, które chciałyby zagrać w **ROAD RASH UNCHAINED**. Autorzy gry są szczególnie zainteresowani niezależnymi i dotąd nie znanymi kapelami grającymi "kopiącą" muzykę, czyli odmiany punk'u, hardcore'a i im podobnych...

■ **FACEOFF 2000** zostanie wydane w październiku. Gra oferuje podobno lepszą grafikę i poprawione błędy tegorocznej edycji...

■ Robiona przez 989 Studios **NBA SHOOTOUT** będzie dawała możliwość stworzenia swojego własnego slam dunka, a zobaczymy ją już w listopadzie.

■ **TEST DRIVE OFF-ROAD 3** będzie posiadało "unikatowy system modyfikacji pojazdu", dzięki czemu między wyścigami będziemy mogli sobie upgrade'ować auto. Ale co z tego, skoro gra zapowiada się średnio...

■ **DUKE NUKEM: ZERO HOUR** na N64 właśnie "zaczęło się" produkować. 3DRealms twierdzi, że gra trafi do sklepów 15 sierpnia.

■ Lara Croft pojawi się w nowym programie pod tytułem "I Am Sci Fi", gdzie wystąpi jako jeden z przedstawicieli science fiction. W zaledwie 20-sekundowej migawce, Lara będzie się odprężać grając na konsoli. Wbrew pozorom nie będzie katować **TOMB'A**, lecz staroszkolny **PONG**.

Ankieta firmy LANSER

Imię i Nazwisko .....
Adres .....
Miasto .....Kod.....
Telefon: kier. .....

1. Jaką konsolę posiadasz?
Playstation® .....☐ GameBoy Color® .....☐
GameBoy® .....☐ Sega Saturn® .....☐
Nintendo® .....☐ Inne (jakie?) .....
Komputer PC (jaki?) .....

2. Ile posiadasz gier? .....

3. Jakie gry preferujesz? *(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)*
wyścigi .....☐ piłka.....☐
bijatyka.....☐ RPG.....☐
przygodówka .....☐ platformówka .....☐
strategia .....☐ FPS.....☐
strzelanina.....☐

4. Czy posiadasz dostęp do Internetu?
w domu .....☐ w szkole .....☐
u kolegi .....☐ w kawiarni internetowej.....☐
w innym miejscu (jakim?) .....

5. Co wpływa na Twoją decyzję przy zakupie gier, akcesoriów?
(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą).
opinia rodziców.....☐ reklama prasowa .....☐
recenzja w gazecie .....☐ opinia kolegów.....☐
prasa zagraniczna .....☐ internet .....☐

6. Ile pieniędzy jesteś w stanie wydać na gry i akcesoria w miesiącu?
do 50 zł. .....☐ do 100 zł. .....☐
do 200 zł. .....☐ do 500 zł. .....☐
do 1000 zł. .....☐ inne (ile?) .....☐

7. Gdzie najczęściej zaopatrujesz się w gry i akcesoria?
(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)
zagranica .....☐ bazar .....☐
sprzedaż wysyłkowa .....☐ wymieniam się z kolegami .....☐
wypożyczam lub wymieniam się odpłatnie .....☐
Sklep (podaj nazwę i dokładny adres) .....☐
a .....
b .....
c .....

8. Co wpływa na to w jakiej firmie dokonujesz zakupu?
(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)
duża reklama w gazecie .....☐ asortyment.....☐
otrzymany katalog .....☐ obsługa .....☐
kupony rabatowe .....☐ ceny.....☐
konkursy, promocje.....☐ opinia kolegów.....☐
szybkość realizacji zamówienia.....☐
zakup u dystrybutora gry .....☐

9. Czy jesteś zainteresowany zakupem oryginalnych gadżetów związanych z grami np.: *(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)*
koszulki .....☐ bluzy.....☐
kubki.....☐ zegarki.....☐
breloczki, karty.....☐ torby .....☐
Premium Pack.....☐ figurki postaci.....☐
ścieżki dźwiękowe (CD) .....☐ czapki.....☐
guide book (przewodnik).....☐

10. Jakie formy promocji popierasz przy zakupie produktu?
(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)
gadżet dołączany do produktu.....☐
kupon rabatowy na następny zakup .....☐
zbieranie punktów, za które,
można otrzymać upominek .....☐
branie udziału w konkursach,
z jedną bardzo wartościową nagrodą .....☐
branie udziału w konkursach,
z wieloma nagrodami o mniejszej wartości.....☐
dołączany prezent .....☐ rabaty .....☐

11. Dlaczego nie posiadasz gry przenośnej typu GameBoy®?
(wybierz tylko jedną możliwość).
uważam że jest dziecinna.....☐
nie posiada gier jakie mnie interesują .....☐
w ogóle mnie nie interesuje .....☐
zamierzam kupić .....☐
jest czarno-biała.....☐ za droga.....☐
inne .....

12. Jakie rzeczy wpłynęłyby na zakup przez Ciebie gry przenośnej? *(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)*
ilość gier.....☐ wypożyczalnia gier .....☐
cena .....☐ marka producenta .....☐
jakość wykonania .....☐ jakie firmy napiszą gry .....☐

13. W jakie rodzaje gier Twoim zdaniem, powinna być wyposażona przenośna konsola?
wyścigi .....☐ piłka.....☐
bijatyka.....☐ RPG.....☐
przygodówka .....☐ platformówka .....☐
strategia .....☐ FPS.....☐
gry na podstawie kreskówek .....☐
strzelanina.....☐

14. Czy zamierzasz w tym roku kupić Dreamcasta®
(wybierz tylko jedną).
zdecydowanie tak, w tym roku .....☐
w następnym roku .....☐ zastanawiam się.....☐
wszystko zależy od oprogramowania .....☐
nie mam zdania.....☐
zdecydowanie nie kupię Dreamcasta® .....☐
w ogóle czekam na PSX2® .....☐
nawet do końca 2000 roku
pozostanę przy swojej konsoli.....☐

15. Czy uważasz, że Dreamcast® odniesie sukces dzięki:
(wybierz tylko jedną).
grą producentów niezależnych.....☐
jego możliwością .....☐ możliwość internetu.....☐
grą z automatów .....☐
doskonałymi akcesoriami .....☐
inne: .....

16. Na jaką konsolę najbardziej oczekujesz?
(wybierz tylko jedną).
DC® .....☐ PSX2® .....☐ N2000® .....☐

17. Jaka firma według Ciebie pisze najlepsze gry na konsole?
(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)
Eidos® .....☐ Konami® .....☐
Sony® .....☐ Namco® .....☐
Square Soft® .....☐ Codemasters® .....☐
Gremlin® .....☐ Ubi-Soft® .....☐
Activision® .....☐ Electronic Arts® .....☐
Capcom® .....☐ Acclaim® .....☐
Psygnosis® .....☐ E.A.® .....☐
inne (jakie?) .....

18. Jakie kupujesz akcesoria?
(ocena 1-6, gdzie 6 jest oceną najwyższą a 1 najniższą)
mocno reklamowane .....☐ markowe .....☐
z dobrymi recenzjami .....☐ tanie .....☐
jakie polecą koledzy .....☐

19. Czy czytasz następujące czasopisma?

	systematycznie	sporadycznie	wcale	ocena
I/o	☐	☐	☐	☐
Komiksy	☐	☐	☐	☐
Popcorn	☐	☐	☐	☐
New S Service	☐	☐	☐	☐
Playstation+	☐	☐	☐	☐
PSX Extreme	☐	☐	☐	☐
Neo	☐	☐	☐	☐
CD Action	☐	☐	☐	☐
Cinema	☐	☐	☐	☐
PC Games CD	☐	☐	☐	☐
PSX Extreme	☐	☐	☐	☐
Neo+	☐	☐	☐	☐
Playstation Magazyn PL	☐	☐	☐	☐
Komputer Świat	☐	☐	☐	☐
Machina	☐	☐	☐	☐
ŚGK	☐	☐	☐	☐
Brawo	☐	☐	☐	☐

Inne: (jakie?).....

Zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 roku wyrażam zgodę firmie LANSER na wykorzystanie moich danych w celach marketingowych.

.....
czytelny podpis

Tu odetnij

TEKKEN konkurs

CHCEMY ZOBACZYĆ JAK BARDZO KOCHACIE TEKKENA. OGŁASZAMY WIĘC KONKURS, KTÓRY BĘDZIE MIAŁ NA CELU WYŁONIENIE NAJWIĘKSZEGO FANA TEJ GRY. ZWYCIĘZCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN I TO ON ZGARNIE CAŁA PULĘ GŁÓWNYCH NAGRÓD. NAGRODAMI POCIESZENIA BĘDĄ PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS - KOMPENDIUM KONSOLOWE I KASETY VIDEO Z TGS I E3.

3 oryginalne japońskie komiksy TEKKEN

Gra TEKKEN 3 - collector's edition

2 japońskie figurki - Jin i Paul

2 płyty cd z remiksami muzyki z TEKKEN 3!

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE NALEŻY... OK. UDOWODNIJ NAM, ŻE TO WŁAŚNIE TY JESTEŚ NAJWIĘKSZYM FANEM TEKKENA W POLSCE. PO PROSTU ZAIMPONUJ NAM.

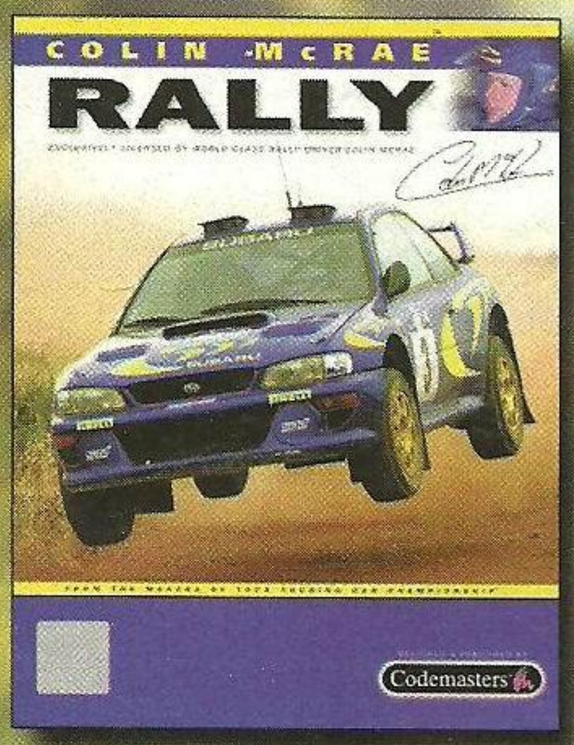
POMYSŁY? JEST ICH MNÓSTWO, ALE NIE MAMY ZAMIARU PODAĆ ŻADNEGO PRZYKŁADU. WE EXPECT THE UNEXPECTED.

NAS ADRES: NEO PLUS, SKRYTKA POCZTOWA 83, 00-963 WARSZAWA

ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE PAŹDZIERNIKOWYM.

oryginalny T-Shirt Namco promujący TEKKEN 3

Słońce świeci a ceny topnieją!!!



Colin McRae Rally

„Collin McRae Rally w kategoriach wyścigów terenowych po prostu nie ma sobie równych".

(NEO+ 1/98 ocena 5/5 *Joseph*)

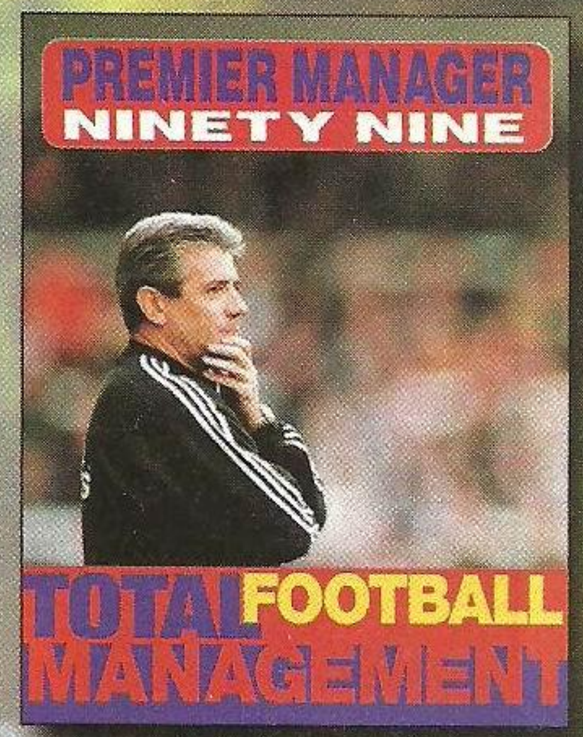
„... duże brawa dla autorów gry za dbałość o detale"

(*NEO 8-9/98 ocena 4/5 dr* Baton)

Premier Menager 99

„Jeśli marzysz o prowadzeniu piłkarskiego klubu, chciałbyś poczuć się jak Janusz Wójcik czy choćby Franz Smuda, biegnij do sklepu i kup sobie tę grę — to zdecydowanie najlepszy menadżer na Playstation, a przy tym stosunkowo nieskomplikowany i przejrzysty."

(NEO Plus 3/99 ocena 8/10 Wicik)



Oraz Super hit

Driver

Zestaw 1: Dwie dowolne gry + karta pamięci 15 bloków (wartości 49 zł) w cenie: 209 zł*

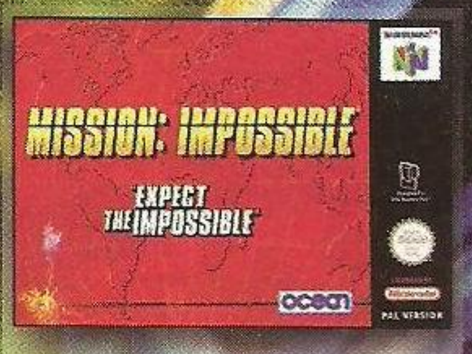
Legacy of Kain (przygodówka), Loaded (strzelanina), Machine Hunter (zręcznościówka), MDk (przebój z PC-ta), Newmann Haas (wyścigi), Overblood (przygodówka), Parappa the Rapper (muzyczna), Rapid Racer (wyścigi motorówek), Ray Storm (strzelanina), **Rayman Platinum (platformówka)**, Ridge Racer (wyścigi), Spice World (zręcznościówka), **Time Crisis (strzelanina na pistolet)**, Tobal (bijatyka firmy Square), Versus (strzelanina futurystyczna), **Micro Machines V3 (wyścigi małych samochodów)**, Viper Q (lot śmigłowcem), VR Sports Powerboat (wyścigi motorówek), WipeOut Platinum (wyścigi futurystyczne), **World Cup 98 (piłka nożna), TOCA (wyścigi samochodowe)**, Shadow Master (strzelanina), Colony Wars (doskonały symulator), MechWarrior 2 (walki robotów), **Street Fighter Alfa+ (super bijatyka)**.

***Koszt jednej gry tylko 80 zł.**

Zestaw 2: Dwie dowolne gry + karta pamięci 15 bloków (wartości 49 zł) w cenie: 329 zł*

Assault (strzelanina 3D), Dead or Alive (bijatyka 3D), Fluid (zabawa z muzyką), Heart of Darkness (platformówka), Kula World (logiczna), Music (program do tworzenia muzyki), Perfect Assasin (strzelanina), Super Cross 98 (wyścigi motorów), WF Warzone (wrestling), Zero Divide (bijatyka robotów), **Colin McRae Rally (wyścigi samochodowe)**, **Premier Manager 99 (menadżer piłki nożnej)**, Shadow Gunner (walki robotów), **Spyro the Dragon+saszetka (platformówka)**, N-2-O (strzelanina 3D z super muzyką techno), Invasion (walka powietrzna), Colony Wars II (doskonały symulator), Midnight Run (wyścigi przyszłości), Extreme Snow Break (snowboard), Overboard (zręcznościowa), Fifth Elementh (strzelanina), Xenoracy (kosmiczna strzelanina), Broken Helix (strzelanina), Spice World (zręcznościowa), **Castlevania (zręcznościowa)**, Critical Depth (strzelanina podwodna), Bomberman World (zręcznościowa), Nanotek Warrior (strzelanina 3D), Bug Raiders (wyścigi na robalach).

***Koszt jednej gry tylko 140 zł.**



Mission Impossible

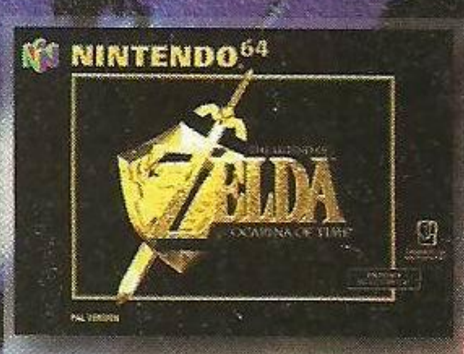
Świetna gra szpiegowska, która została stworzona na podstawie filmu. Gracz wciela się w postać agenta i musi wykonać szereg misji które zostały mu zlecone przez dowództwo. Profesjonalne połączenie elementów gry logicznej ze zręcznościową.

Extreme G2

Wyścigi futurystycznych motocykli. Możliwość grania czteroosobowej drużyny. 40 zróżnicowanych i fascynujących torów.

Buck Bumble

Przygody wesołej pszczoły. Doskonała grafika. Kompatybilny z Rumble Pack.



Zelda 64

Extra RPG. Gra, która zdobyła sobie najwięcej zwolenników nie tylko na Nintendo64.

Killer Instinct

Doskonała bijatyka. Dużo ciekawych ciosów i przeciwników.

LANSER *my wiemy co jest grane!*

☎ **0-55 233-59-44**

Lanser 82-300 Elbląg ul. Skrzydlata 1a
Sprzedaż detaliczna: **Tel. 0-55 233-59-44**
Sprzedaż hurtowa: **Tel. 0-55 233-61-36**
Fax/sekretarka 24 godziny: **0-55 233-93-65**

Tym razem Psygnosis postanowiło podnieść poprzeczkę w kwestii grafiki i animacji - WIPEOUT 3 pracuje w podwyższonej rozdzielczości z szybkością 60 fps.

Statyczne screeny nie oddadzą w pełni wizualnego przepychu, jakim WIPEOUT 3 od samego początku atakuje nieświadomego gracza. Gra jest po prostu śliczna!

■ Wydawca: Psygnosis ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Wrzesień/Październik 1999

WipEout 3

Ostatnia próba z ROLLCAGE musiała upewnić panów z Psygnosis, że sprawa z WIPEOUTEM jest zupełnie niepowtarzalna. Prawdopodobnie żadna gra, jaką stworzą panowie z Psygnosis nie da rady przebić sukcesu tego futuracera.

Podczas pierwszego zetknięcia z roboczą wersją gry nie mogliśmy oprzeć się wrażeniu, że będzie jeszcze trudniejsza niż poprzednie części.

Z drugiej strony, ta gra musiała prędzej czy później powstać. I nie ma się co nad tym rozwodzić. Po sukcesie, jaki odniósł drugi w kolejności **WIPEOUT** (czyli ten z cyferkami 2097 na końcu), ludzie z Psygnosis postanowili przytrzymać kilka osób z zespołu, który go tworzył. I zachowali je aż do czasu, kiedy rozpoczęły się prace nad sequelem. Który (jak to się przy okazji sequeli zwykle mówi) "zatrzyma wszystkie zalety oryginału i dorzuci kilka innych, równie dobrych pomysłów i rozwiązań".

Pierwszym z tych "innych, a równie dobrych" rozwiązań jest wprowadzenie, po raz pierwszy zresztą, sterowania analogowego oraz drgania Duala. Przy okazji testowania gry na E3 nie dało się ukryć, że sterowanie analogowe sprawdza się bardzo dobrze. Jest przede wszystkim o niebo bardziej intuicyjne. Zaś wibracje nie odstają za to od innych gier wykorzystujących to "cudo".

Biorąc pod uwagę intuicyjny (nowy) sposób sterowania, nie można pominąć uczucia pędu. I to, co może zabrzmieć obrazoburczo, większego nawet niż w poprzedniej części. Zdaję sobie sprawę, że niełatwo jest to sobie wyobrazić. Ale tak właśnie jest. Może wpływ ma na to świetna gra świateł albo wysoka rozdzielczość, może - jeszcze bardziej zawijające się przed oczami gracza trasy, a może cała masa skoczni i ramp, wysyłających pojazd w powietrze raz za razem. Nie wiem. Ale faktem jest, że **WIPEOUT** jest szybszy niż kiedykolwiek. Dodatkowego smaczku grze dodaje fakt rozgałęzień, jakie napotyka się na trasie. W połowie toru rozbija się ona na dwie różne drogi. I od gracza zależy czy wybierze prostszy, ale obfitujący w mniej power-upów i dopalaczy kawałek, czy też drugi - trudniejszy.

Niestety nie dysponujemy żadnym screenem z trybu multiplayer - na E3 widzieliśmy jednak, że split-screen z poziomego przeszedł na pionowy.

Mówiąc o grze kalibru **WIPEOUTA** nie można pominąć innego bardzo ważnego składnika. Muzyki. Tym razem firma poszła na ryzykowne rozwiązanie - skomponowanie całej ścieżki dźwiękowej powierzone zostało jednemu dj'owi. Imieniem (bądź pseudonimem) Sasha. NIE! TO NIE DJ SASH! Spokojnie. To koleś, który zna się na rzeczy. W tym klimacie przynajmniej... Niestety, zbyt wiele na jej temat powiedzieć nie potrafię, bo dźwięku na E3 prawie nie dało się usłyszeć przez cały ten hałas i ryk ze wszystkich głośników stojących dookoła. Ale coś tam sobie grało i brzmiało to całkiem nieźle. Jeszcze słowo o statystykach gry. Osiem torów. Osiem klas pojazdów. Dwanaście broni (część nowych i część starych z '2097). Trzy tryby gry (z multiplayerem na split screenie).

WIPEOUT 3 jest w skrócie tym, na co czekali wszyscy. Kamieniem milowym - może niekoniecznie (tym był jego dziadek). Ale bardzo dobrym, solidnym i wypróbowanym kawałkiem futuracera - na pewno.

[Banan]

Analogowe sterowanie seria ujrzała po raz pierwszy w WIPEOUT 64 na Nintendo 64. Teraz - wraz z mocą wibracji Dual Shocka - pojawi się także i na PSX.

■ Wydawca: Capcom ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Październik/Listopad 1999

Resident Evil 3 Nemesis

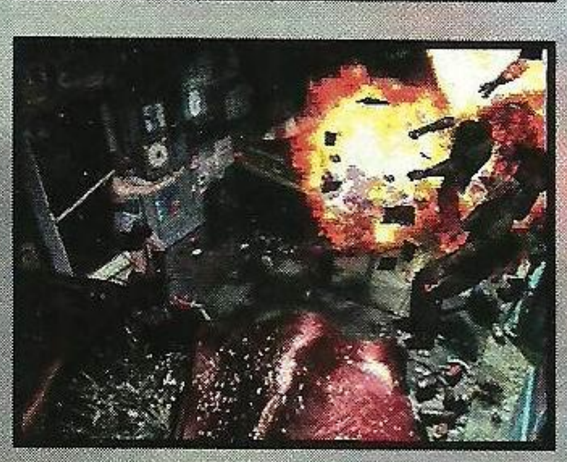
Które z twierdzeń uważasz za prawdziwe?
a) RE: NEMESIS to sequel gry RESIDENT EVIL 2.
b) RE: NEMESIS to prequel gry RESIDENT EVIL 2.
Odpowiedź na końcu.

Seria RE rozrasta się już na wszystkie strony. Atakuje Gameboya, DC-ka, ma jeszcze jeden pomysł na zaistnienie na PSX-ie. I co najlepsze - wszystkie gry, które narodziły się (bądź są właśnie donoszone) praktycznie nie schodzą ze ścieżki utartej nogami pierwszego **RESIDENTA**. Co w tym akurat wypadku sprawdza się bardzo dobrze.

W centrum wydarzeń ostatniej (prawdopodobnie) części **RE** na PSX-a znajduje się Jill Valentine. Historia opowiada o jej losach, które tak się dziwnie złożyło, zbiegły się z wydarzeniami poprzedzającymi o 24 godziny oraz następującymi 24 godziny po koszmarze, który rozegrał się w Raccoon City. Skomplikowane, ale prawdziwe (akcja w pewnym momencie przeniesie się o dwa dni do przodu). Oraz pomoże wyjaśnić co stało się z kilkoma członkami zespołu S.T.A.R.S. z Chrisem Redfieldem oraz Barry'm Burtonem na czele (choć przewijać ma się też Brad Vickers - biedny zombiak z "dwójki", którego należało ubić aby dostać się do dodatkowych strojów Claire i Leona).

Do dyspozycji gracza oddana zostanie, podobnie jak w "dwójce", czwórka bohaterów. Cały nacisk ma być położony na opowieść o Jill, ale w pewnym momencie fabuły (bez zbytniego wdawania się w szczegóły, aby nie zepsuć wam niespodzianki) pałeczkę przejmuje niejaki Carlos Oliveira. Po krótkim czasie akcja wraca jednak do Jill. Oprócz tego, w kuluarach mówi się też o dwóch tajemniczych panach o rosyjsko brzmiących nazwiskach. Niedwuznacznie wskazuje się ich też jako postacie związane z Umbrellą. Ale co robią w Raccoon i w jaki sposób wpłyną na losy naszej bohaterki - tego jeszcze nie wiemy. Naturalną sprawą są tony zombiaków, które pojawiają się teraz w ilościach przemysłowych. Tak jak przy okazji debiutu części drugiej mówiło się o zwiększeniu ilości i różnorodności mięsożernych koleżków w stosunku do części pierwszej, tak i przy nadchodzącej "trójce" mówi się o większej dywersyfikacji mięsa armatniego. W sumie rodzajów zombiaków ma być ponad dziesięć, a różnić się mają strojem, wyglądem, kondycją, stanem rozkładu (tak!) oraz... uzbrojeniem! Co ciekawsze, na ekranie gościnnie występować będzie po ośmiu-dziesięciu przeciwników naraz. To może dać sporo do myślenia, tym bardziej, że wytrzymałość amatorów ludzkiego mięsa zwiększyła się nieco w stosunku do tego, z czym obcowaliśmy do tej pory. Szczególnie jeżeli weźmie się pod uwagę Nemesisa - Tyrantopodobnego gościa, który wyposażony w bazookę (!) i szkaradne oblicze, ganiać będzie Jill nie zważając na takie detale jak zamknięte drzwi. Co jest ogromnym krokiem naprzód w odniesieniu do **RE** i **RE2**.

Oprócz zwykłego arsenału broni, jaki przy okazji odnajdzie Jill, oraz skąpego odzienia jakim jest przystrojona, dostanie tylko jeden nowy środek do walki z tym wszystkim. Unik. Po raz pierwszy w historii **RE**. Oby jej tylko wystarczył.
[Banan] - (odpowiedź: a i b)



Ogień jest fajny, jak powiedziałby Beavis. Widać też wyraźnie, że powrócą te straszne psy. Ten na przykład wyskakuje prosto z ognia. Bo ogień jest fajny.

Pierwszy ze screenów potwierdza pogłębiającą się schizofrenię developerów serii (cóż za ujęcie!). Na drugim możemy obserwować bogactwo detali...

Oto big muthafukka Nemesis. Jest wielki, silny, ma bazookę... Czy może być jeszcze gorzej? Niestety tak. W grze będzie występował też jego brat bliźniak.

Kolejne screeny pokazujące przebieg długiej drogi Jill. Niestety, nie dysponujemy żadnym screenem z Carlosem bądź inną postacią.

No tak, wcześniej wspomnieliśmy coś o bogactwie detali... Na TYM screenie jeszcze lepiej widać jakość grafiki w RESIDENT EVIL: NEMESIS. Jest super.

Soul Reaver Legacy of Kain

Oficjalna data premiery została oficjalnie przesunięta. Można się z tej okazji oficjalnie zdenerwować. Albo powspominać chwile z wersją testową, udostępnioną szczęśliwcom, którzy dobili w maju do LA.

Przystojny, ponury Raziel wchodzi do pomieszczenia, w którym na tronie zasiada Kain, o obliczu przypominającym pomarszczoną i nieruchomą maskę. W okręgu stoi kilku innych dowódców, którzy mierzą Raziela spojrzeniami swych nieruchomych, zimnych oczu. Wyglądający wyjątkowo młodo jak na swoje kilkaset lat młodzieniec przystaje na środku sali, po czym oddaje swojemu panu hołd, przyklękając na jednym kolanie. Zaraz po tym wyjaśnia się powód, dla którego został zaproszony. Raziel demonstruje nagle błoniaste skrzydła, które wyrastają mu z pleców. I właśnie to jest początkiem jego końca. Końca jako Raziela, porucznika Kaina, jednego z jego pierworodnych.

A zarazem początkiem nowego istnienia. Jako żniwiarza dusz. Dusz, które zbyt długo zamknięte są w skorupach ciał długowiecznych wampirów.

Kiedy Raziel zostaje wrzucony przez oszalałego z zawiści Kaina do wody, jego ciało ulega zniszczeniu. Fragmenty ciała i skrzydeł rozpuszczają się w wodzie jakby zostały poddane działaniu niezwykle silnie żrącego kwasu. Ten sam moment, w którym jego nieprzytomne ciało, przywleczone na rozkaz pana wampirów nad bezdenną jamę i ciśnięte w rozszalałą kipiel u dołu, powinno definitywnie zakończyć jego żywot. Ale, jak się okazuje, ktoś ma wobec niego inne plany. Częściowo odarty z mięsnej powłoki,

Mad, bad and dangerous. Wściekły Raziel ma obecnie tylko jeden cel w życiu - pokazać swemu byłemu panu i oprawcy prawdziwą definicję słowa "ból".

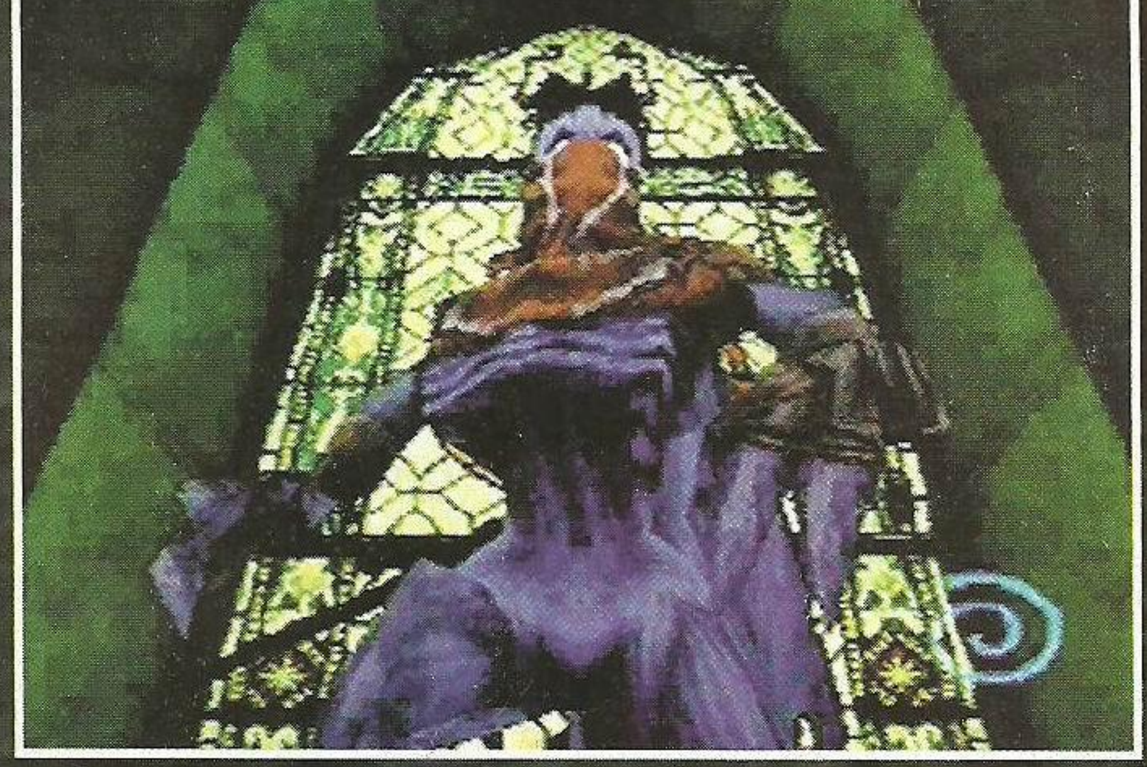
Raziel staje się narzędziem w rękach istoty potężniejszej niż cokolwiek, z czym młody (stosunkowo) wampir miał dotychczas do czynienia. Siły, która nie pozwala mu zginąć. Siły, która jednocześnie potrzebuje narzędzia. Przepełnionego nienawiścią i złem narzędzia, które pozwoli jej skosić dusze wampirów skoncentrowanych wokół Kaina. Od samego początku gra sięga do swych korzeni. Pomimo, że przeniesienie akcji w pełne środowisko trójwymiarowe nie mogło obyć się bez wprowadzenia bardzo wielu zmian, to jednak otoczka pozostała nietknięta. Począwszy od głębokiego i stanowczego głosu, który kieruje poczynaniami Raziela, poprzez pełen bólu, złości i (początkowo) niechęci głos tego drugiego, aż po muzykę - wszystko jest ponure i mroczne. Czyli takie jak powinno. A zaraz potem jest już tylko lepiej.

Pierwsze kroki, jakie na swych zdeformowanych stopach z wielkimi, wystającymi szponami stawia Raziel prowadzą go poprzez świat duchów. Rządzący się fizyką odmienną od tej panującej w świecie żywych. Zaraz na początku Raziel, jeszcze nie w pełni sił, uczy się od nowa jak zachowywać się w tym miejscu. W zasadzie chwile te są wprowadzeniem w podstawowe zasady sterowania naszym antybohaterem. Bieganie, chodzenie, skakanie, wyższe skakanie (najpierw należy kucnąć, i dopiero wybić się do góry), szybowanie (to co zostało ze skrzydeł Raziela znajduje się w

Graficznie nie można tej grze niczego zarzucić. Lokacje są bogate w szczegóły, a engine bez zadyszki radzi sobie z wyświetlaniem wielu przeciwników naraz.

Choć nie nosi nazwiska Skywalker, Raziel nieźle radzi sobie z przypominającym miecz świetlny ostrzem. Przyda się na większych bossów.

Ohydne zielone stwory z długimi włosami nie stanowią zagrożenia dla zaprawionego w bojach nieśmiertelnego - Raziela.



Oto i on - w całej okazałości. Wiernie służył swojemu panu, za co spotkała go bardzo ciekawna nagroda. Obdarcie z mięsa, utrata szczęki i zrzutka w otchłań.

Scena "zmiękczania" wampirycznego przeciwnika. Innymi słowy - walka, czyli jeden z podstawowych elementów SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN.

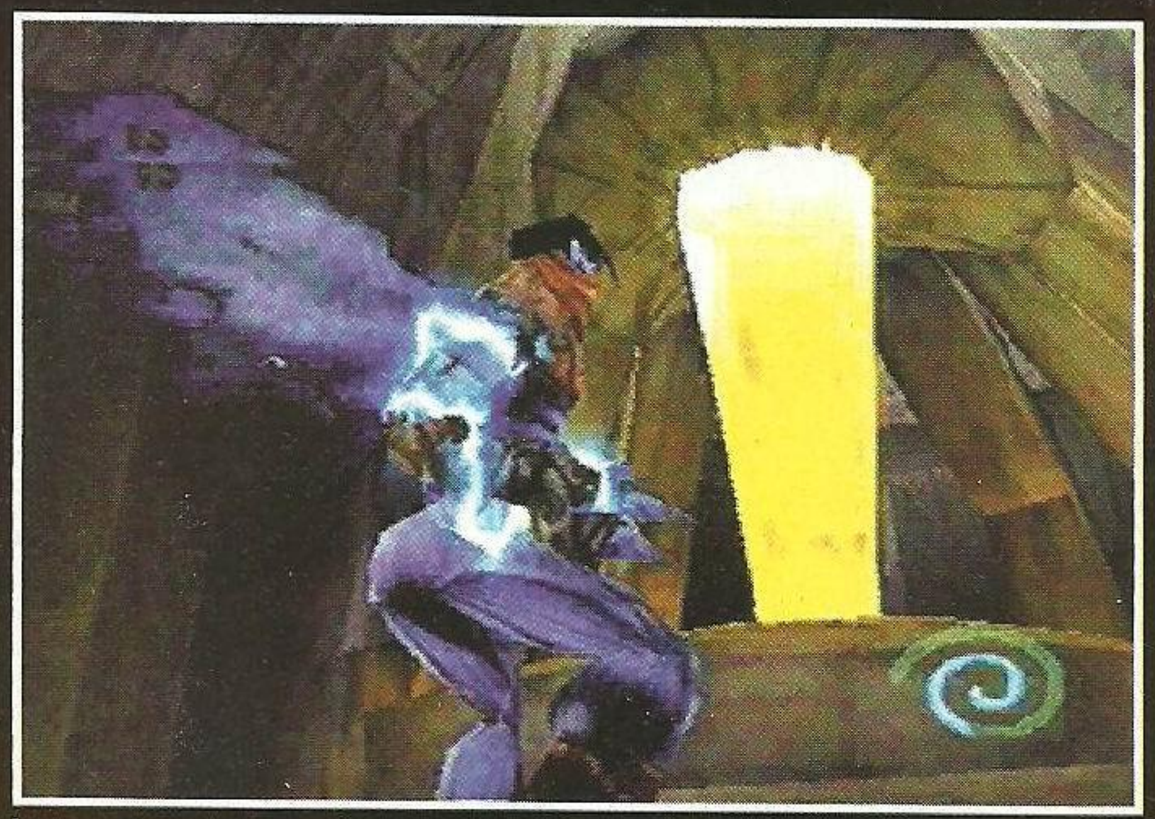
Magia - podobnie jak walka - jest drugim ważnym elementem rozgrywki. Przy jej pomocy Raziel wysysa dusze ze swoich ofiar...

opłakanym stanie, ale do szybowania mimo wszystko wystarcza), oraz wchłanianie dusz.

Jak bardzo szybko przekonuje się nasz zdradzony wampir, głód krwi zupełnie mu minął. Natychmiast zostaje jednak wyprowadzony z błędu przez usłużny Głos. Jego łaknienie krwi zostało zastąpione przez głód dusz. Musi wysysać je ze swoich ofiar. Po zabiciu każdego z przeciwników, jego ciało opuszcza zielona (przynajmniej na początku gry) kula. Raziel musi wtedy szybko ją wchłonąć, dzięki czemu może odnowić swoje siły witalne.

Aby nie wybić się z rytmu po przymusowej przerwie (z początku eks-wampir nie zdaje sobie sprawy czy w wodzie przebywał jedną chwilę, czy całe wieki) bardzo szybko dochodzi do pierwszej konfrontacji z mieszkańcami zaświatów. Są to ponure i żałosne, humanoidalne kreatury, które pierzchają na widok rzucającego się na nie drapieżcy. Szpony Raziela gładko przenikają ich wątłe ciała, które po chwili zmieniają się w niematerialne powłoki czekające na wchłonięcie. To jednak ma miejsce w świecie duchów. Po dojściu w odpowiednie miejsce, pokierowany przez Głos Raziel dokonuje swego pierwszego od ponownych narodzin powrotu do świata żywych. Cała otaczająca go okolica poddana zostaje transformacji, kształty wydłużają się, kolory zmieniają, po czym nagle Raziel znajduje się w innym otoczeniu. Podobnym do tego z zaświatów.
Ale jednak innym. I zostaje powitany zasadzkami tam na niego czyhającymi. Pierwszą z nich jest woda. Każdy upadek w jej toń kończy się dla niego powrotem do świata duchów. Z bardzo nieprzyjemnymi skutkami. Na szczęście przeciwnicy, z którymi przyjdzie się Razielowi zmierzyć w tym bardziej realnym ze światów, należą do jego dawnych ziomków. To przecież reszta pomiotów Kaina. Nieco bardziej odległych, ale zawsze - wampirów.

Pierwsze napotkane bestie, i od razu pierwsze spostrzeżenia, poczynione przez główną postać tego dramatu to: woda, kolce i światło. W tych trzech słowach



Raziel i jego połowicznie obdarte z mięsnej powłoki skrzydła są dość efektownym widokiem. Nie było jeszcze takiego bohatera w grach na PlayStation.

zawiera się sposób, w jaki Raziel będzie musiał pozbywać się swych byłych sojuszników. Szczęśliwie się złożyło, że w pomieszczeniu, w którym stwory posilały się zwłokami jakiegoś nieszczęśnika są również - wystające ze ścian kolce, mała fosa z wodą oraz punkt, w który przez dziurę w suficie wpadają promienie słoneczne. Można eksperymentować.

Pierwszym etapem pokonania innego wampira jest zmiękczenie go. Najlepiej do tego celu sprawiają się szpony, którymi bardzo szybko macha Raziel. Po kilku atakach, męczony stwór zaczyna kołysać się oszołomiony atakiem. Jednak tylko oszołomiony, bo jak przypomina nasz wąpierz - rany wampira zaczynają zasklepiać się w momencie, kiedy zadające je ostrze wysuwa się z rozcinanego ciała. W momencie takiej słabości, Raziel może chwycić przeciwnika i zrobić z nim jedną z trzech rzeczy - nabić na kolce, wrzucić do wody lub cisnąć w oświetlane słońcem miejsce. Skutek będzie ten sam. I kolejna dusza zostanie pożarta. A to dopiero początek...
[Banan]

Kolejna efektowna lokacja w grze. Zresztą cała oprawa graficzna zdradza niezwykłe przywiązanie autorów do szczegółów.

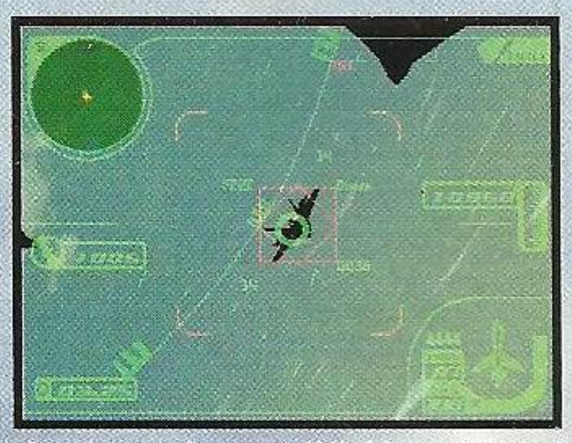
Tym razem Namco uderzyło w futurystyczny klimat. Myśl przewodnia gry pozostała jednak ta sama - znów trzeba będzie bronić świata przed armią szaleńców.

Nie jesteśmy pewni, czy ten samolot jest odwzorowaniem jakiejś rzeczywistej maszyny - w każdym razie sami przyznacie, że wygląda nad wyraz efektownie.

■ Wydawca: Namco ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Wrzesień/Październik 1999

Ace Combat 3 Electrosphere

Testowałem japońską wersję AC3 przez blisko tydzień i śmiem twierdzić, że jest to zdecydowanie najlepsza część z serii.



Bandyta na dwunastej! Każda produkcja firmowana przez Namco jest gwarancją świetnej rozrywki. Lub bardzo porządnego rzemiosła - co wolicie.

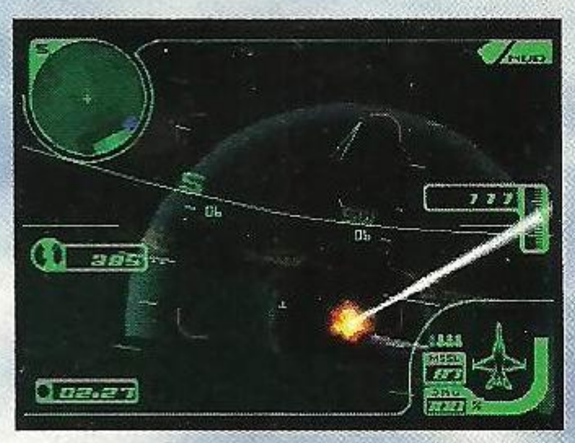
Pierwsze co rzuca się w oczy to intro, które o odróżnieniu od renderowanych wejściówek w **AIR COMBAT** i **ACE COMBAT 2** jest filmem anime. Akcja gry zostaje umiejscowiona gdzieś w niedalekiej przyszłości. Bohater jest członkiem elitarnej jednostki Yupio, która walczy z firmą zwaną General Resources. I w tym miejscu widać zasadniczą różnicę między AC3 a jej poprzednikami - jest nią rozbudowany wątek fabularny. Tak, autorzy wreszcie pokusili się o dodanie porządnie rozbudowanej fabułki. Przynajmniej tak mi się wydaje, bo japońskiego za bardzo nie rozumiem, a między misjami jest sporo gadanych wstawek wyświetlanych jako krótkie filmiki anime (także podczas misji często mają miejsce dialogi, bądź też nowe wytyczne od dowództwa - w związku z tym dłuższe granie w wersję japońską raczej mija się z celem). Gra zajmuje dwa pełne krążki CD, a coś musi je zapychać i myślę, że są to właśnie wszelkiego rodzaju gadki i filmiki. Dodam tylko, że na razie widziałem tylko kilka takich wstawek, są one bardzo dobrej jakości, w ogóle wzbudzają zainteresowanie i takie tam...

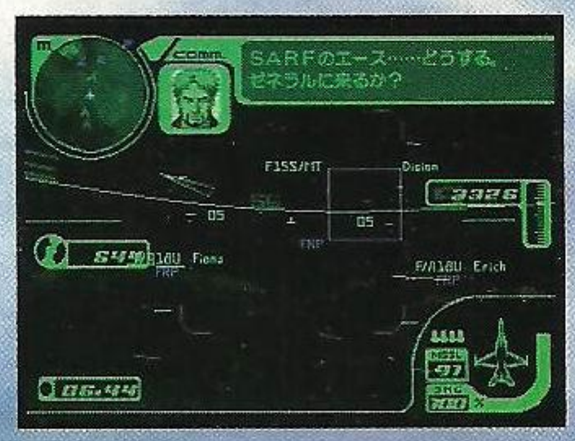
Sama gra nie zmieniła się bardzo w stosunku do poprzedników. W dalszym ciągu jest to shooter bardzo luźno traktujący tematykę pilotażu. Można na przykład odbić się od ziemi i wrócić w przestworza (oczywiście kosztem energii), brak też zaawansowanych przyrządów pokładowych, a nawet samych momentów startu i lądowania.

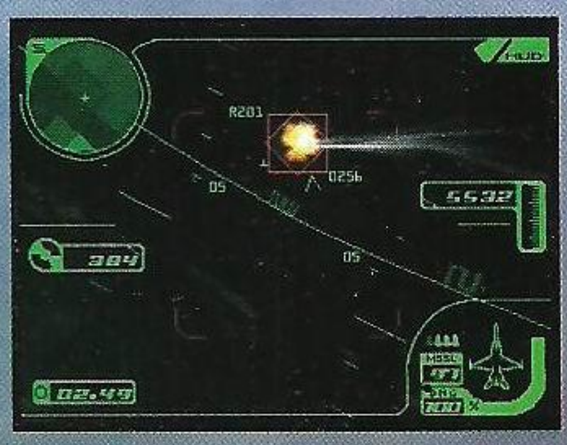
Mamy samolot (a raczej samoloty - będą też inne), śmiercionośnego Vulcana, trochę rakiet i lecimy sobie niszcząc przy okazji wraże samoloty i cele naziemne. W przerwach osłaniamy nasze punkty strategiczne lub samoloty VIP'ów i to w zasadzie tyle. Będziemy latać w dzień i w nocy, nad wodą i lądem. Oczywiście Namco znacznie poprawiło grafikę i animację oraz zmieniło całą oprawę graficzną (teraz słońce wygląda po prostu wspaniale) menusów na tę zbliżoną do **RIDGE RACER TYPE 4**. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem - zamiast rzępolenia na gitarze będziemy słuchać break-beatów w kawałkach zbliżonych tematycznie do tych ze wspomnianego już racera.

Przy miernej konkurencji (choćby **WING OVER 2**) **ACE COMBAT 3** jest właściwie jedyną PSX-ową alternatywą dla wszystkich fanów lotnictwa. Czekamy z niecierpliwością na wersję angielską, bo chyba fajnie byłoby zrozumieć o co tu chodzi). Zwłaszcza że gra ma pokazać się już po wakacjach. [NOL]

Namco nie poskąpiło detali celom naziemnym. I pomyśleć, że w pierwszej części tej trylogii krajobraz składał się na ogół z jednej płaskiej tekstury...





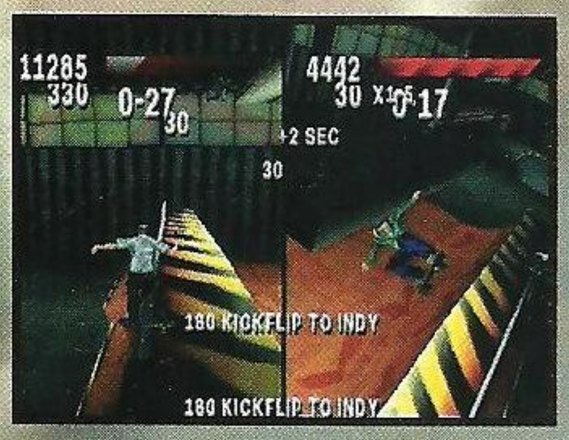


Więcej screenów z nocnych misji. Lecąc nisko nad wodą niemal czuje się szybkość żywcem wziętą z **RIDGE RACER TYPE 4**.

■ Wydawca: Activision ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Wrzesień 1999

Tony Hawk Skateboarding

Przy zalewie gier snowboardowych nie mieliśmy możliwości pojeździć na konsolowym skateboardzie. Próbowano co prawda uraczyć nas jakimiś substytutami (np. STREET SK8ER, lub wstrętne 3XTREME), ale "to nie było to". THS zdecydowanie zmieni stan rzeczy...



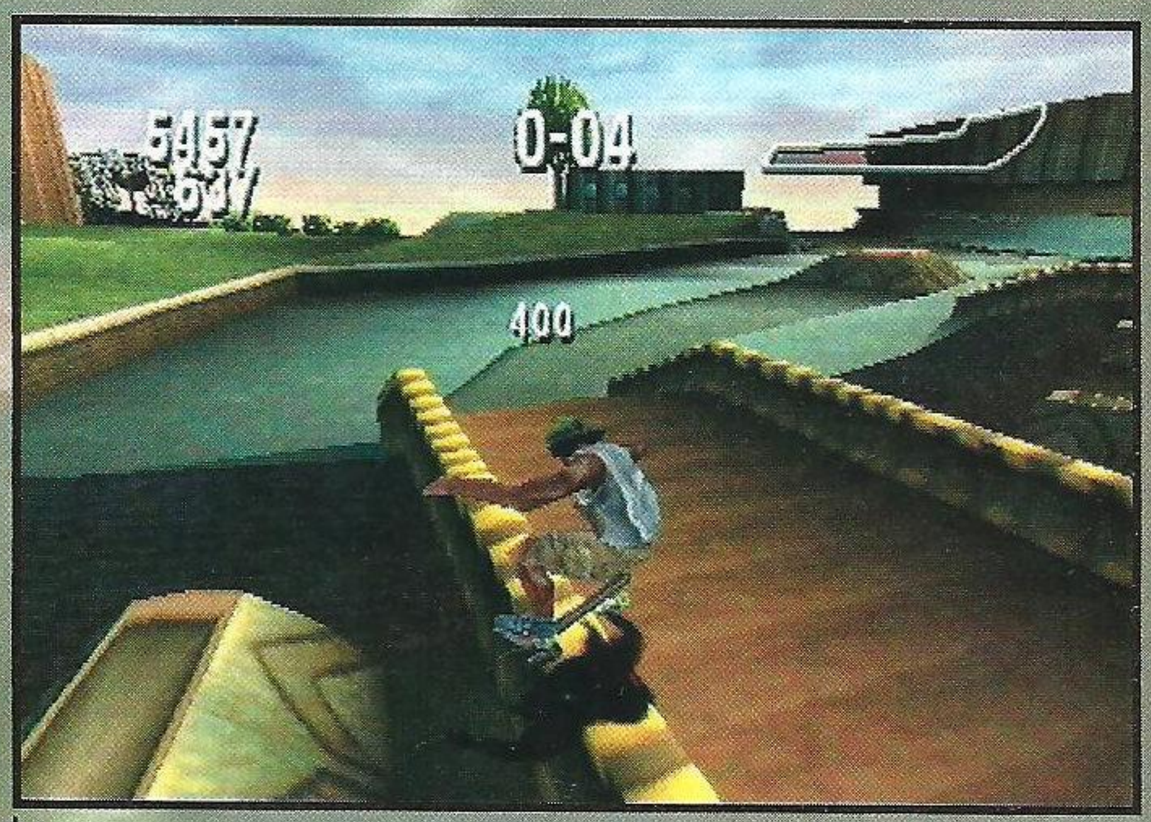
Split-screen dla dwóch graczy. Animacja nie zwalnia nawet na chwilę.

Patrząc na materiały dotyczące THS i wierząc słowom Gulasha (który widział beta-wersję na E3) można pokusić się o stwierdzenie, że gra ta będzie dla konsolowego skateboardingu tym, czym dla gier snowboardowych jest **1080 SNOWBOARDING**.

Jeżeli kogokolwiek będącego w temacie zapytamy o najbardziej doświadczonego skatera, ten bez wahania odpowie: Tony Hawk. Facet jeździ już ponad 15 lat i naprawdę zna się na rzeczy. Poza tym Tony nie tylko użycza swojego nazwiska autorom gry, ale przede wszystkim czynnie współpracuje przy tworzeniu tego produktu. Oprócz niego w grze znajdziemy takich hardcore'owych skaterów jak Geoff Rowley, Kareem Campbell, Bob Burnquist, Chad Muska, Bucky Lasek, Andrew Reynolds, Jamie Thomas oraz Rune Glifberg. Oczywiście każdy z nich ma charakterystyczny styl jazdy i flagowe triki.

THS jest tworzone na bazie engine'u Apocalypse przez Neversoft - zespół odpowiedzialny właśnie za wspomnianą przed chwilą grę. Ponad połowa starego składu została, a luki zapełnili nowi zdolni ludzie. Bruce'a nie będzie, choć marzy nam się bonus level z panem Willisem zasuwającym na desce...

Jeśli już jesteśmy przy engine to nie omieszkam dodać, iż gra zasuwa w wysokiej rozdzielczości i ani na chwilę nie zwalnia! Także fizyka jazdy nie pozostawia wiele do życzenia. Triki nie są kosmicznymi popisami, one po prostu wyglądają jak prawdziwe! Zrobienie 360 Flipa ze schodków daje wiele satysfakcji, nie mówiąc już o grindach na rurkach i murkach. Jak twierdzą autorzy ich celem nie było pokazanie, gdzie dokładnie mamy skakać, ale stworzenie wirtualnych miejscówek, na których możemy próbować robić triki w każdym miejscu.



Grafika jest po prostu świetna. Nie dość, że jest w wysokiej rozdzielczości, to jeszcze pokazuje wszystkie obiekty w oddali. Programiści znają się na rzeczy.

Nie mamy określonej trasy, po prostu jeśli widzimy murek i mamy ochotę zrobić na nim boardslide'a to czeszemy trik! Oczywiście konstrukcja miejscówek jest tym na co tak długo czekaliśmy: możemy skejtować przed szkołą, w centrum towarowym lub szaleć po lokalnym skateparku. Lokacje są kopiami najbardziej lubianych miejscówek naszych kolegów z USA, więc o ich design możemy być spokojni.

Aby dodać typowo skejtowego feelingu całej grze autorzy pokusili się o nagranie odgłosów z prawdziwych skate-parków! Nie zabraknie też świetnej muzyki. Wszyscy myślimy tutaj o skate-punku, hip-hopie i hardcore. **[NOL]**

Nie jesteśmy pewni, czy będą osobne poziomy z halfpipe - jednak na oglądanych przez nas trasach roiło się od basenów i niewielkich ramp.

Tony Hawk w akcji. Facet jest już żywą legendą tego ekstremalnego sportu, teraz będzie miał swoją grę. Trzeba jednak przyznać, że jest najlepszy.

Część trików będzie realistyczna, a część - jak to w grach na ogół bywa - bardzo efektowna. Żaden skater nie wyszedłby z całą szczęką upadku z takiej wysokości.

■ Wydawca: Namco ■ Platforma: Automaty ■ Termin: Lipiec/Sierpień 1999

Tekken Tag Tournament

Jeśli istnieje gra na PlayStation, którą można katować bez przerwy przez rok, to jest nią TEKKEN 3. Każdy z nas zna osoby, które inne gry traktują jako przerywniki między kolejnymi walkami...

Screeny z nowego intra. Widzicie, jak ładnie została przedstawiona Jun? Jak zwykle jakość renderingów Namco jest znakomita...

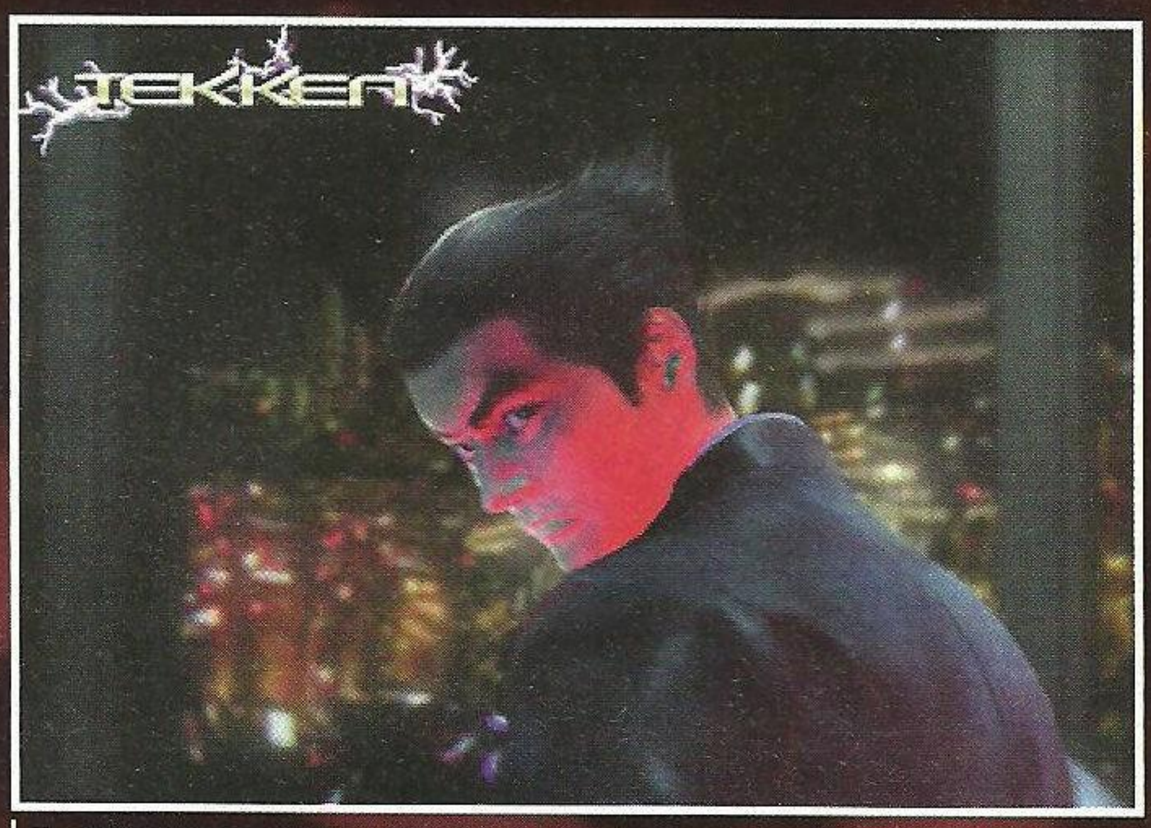
Popularność dwuwymiarowych fighterów Capcom z serii VS oraz nieustające okupowanie automatów z VIRTUA FIGHTER 3tb w japońskich salonach gier zmusiło Namco do działania. Zanim ta zasłużona firma uderzy z TEKKEN 4, pojawi się - a raczej właśnie się pojawił - TEKKEN TAG TOURNAMENT.

Tak jak napisałem, Namco zostało zmuszone do takiego działania. Podczas niedawnego pobytu w Japonii i spacerów po salonach zauważyłem, że automat TEKKEN 3 praktycznie wypadł już z obiegu. Może to być spowodowane tym, że praktycznie wszyscy japońscy gracze mają swoją konwersję tej gry na PlayStation, a jak wiadomo obie wersje nie różnią się prawie niczym. Tym samym Namco pozbawiło się pokaźnej części zysków pochodzących ze sprzedaży maszyn arcade do salonów, co dzięki TEKKEN TAG TOURNAMENT może się zmienić. Do tego naturalnie dochodzi stara prawda marketingowa, która mówi, że jeśli chce się, aby coś pozostało przez cały czas w świadomości klienta, trzeba mu o tym nieustannie przypominać.

Namco przygotowało nowe intro, w którym występują Jin, Heichahi, Paul, Jun, Nina, Lei i Kazuya. Na początku obserwujemy Jina przechadzającego się w ciemnej alei. Kolejna scena pokazująca Heichahiego w podobnej sytuacji podsumowana jest napisem "Ambition". Idącego zatłoczoną ulicą wielkiego miasta Paula podsumowuje napis "Power". Wstająca ze swojej komory kiogenicznej Nina i Jun oddychająca pełną piersią na pełnej kwiatów łące przechodzą w napis "Faith". Dalej pokazani są ładujący swą broń Lei i jego "Inquire". Ostatnia scena pokazuje mężczyznę stojącego w oknie wysokiego budynku, obserwującego miasto nocą. Gdy kamera pokazuje jego twarz, okazuje się, że to Kazuya. Pojawia się napis "Omen"...

Mówiąc krótko i zwięźle TEKKEN TAG TOURNAMENT stanowi rozszerzenie znakomitej serii o tryb Tag Team. Trzeba jednak powiedzieć, że TTT czyni to w sposób bardziej zaawansowany niż VF3tb robiło to w stosunku do VF3. Na panelu automatu pojawił się piąty przycisk, który służy do zmiany zawodnika. Co jednak najbardziej się liczy to fakt, że zmiana fighterów odbywa się w locie, podczas gry - dokładnie tak, jak choćby w MARVEL vs CAPCOM. Jedna z postaci grzecznie wybiega poza ekran, a na jej miejsce wpada drugi z wybranych zawodników. Każda z postaci ma osobny pasek energii i gdy czeka na swoją kolejkę, jej żywotność powoli się odnawia.

Najbardziej efektownym, nowym elementem rozgrywki, który obiecuje Namco jest rozbudowany system juggle'owania. Możliwe będzie podbicie przeciwnika w powietrze, zmiana zawodnika i dokopanie wciąż lecącemu nieszczęśnikowi. Ten drobiazg na pewno spotka się z entuzjastycznym przyjęciem graczy.
Kolejną poprawką w stosunku do TEKKEN 3 jest lekka ingerencja w system



Kazuya powraca, najprawdopodobniej po to, aby ukatrupić swojego ojca i syna. Rodzina Mishima to bez wątpienia rodzina patologiczna.

Ekran wyboru zawodników i 12 znaków zapytania. Także i w tym przypadku zastosowano system "time release" znany z poprzednich automatów Namco.

Baek wygląda dużo lepiej niż w TEKKEN 2. Ciekawe, czy okaże się bardziej przyjemną w prowadzeniu postacią niż Hwoarang? Miejmy nadzieję, że tak!

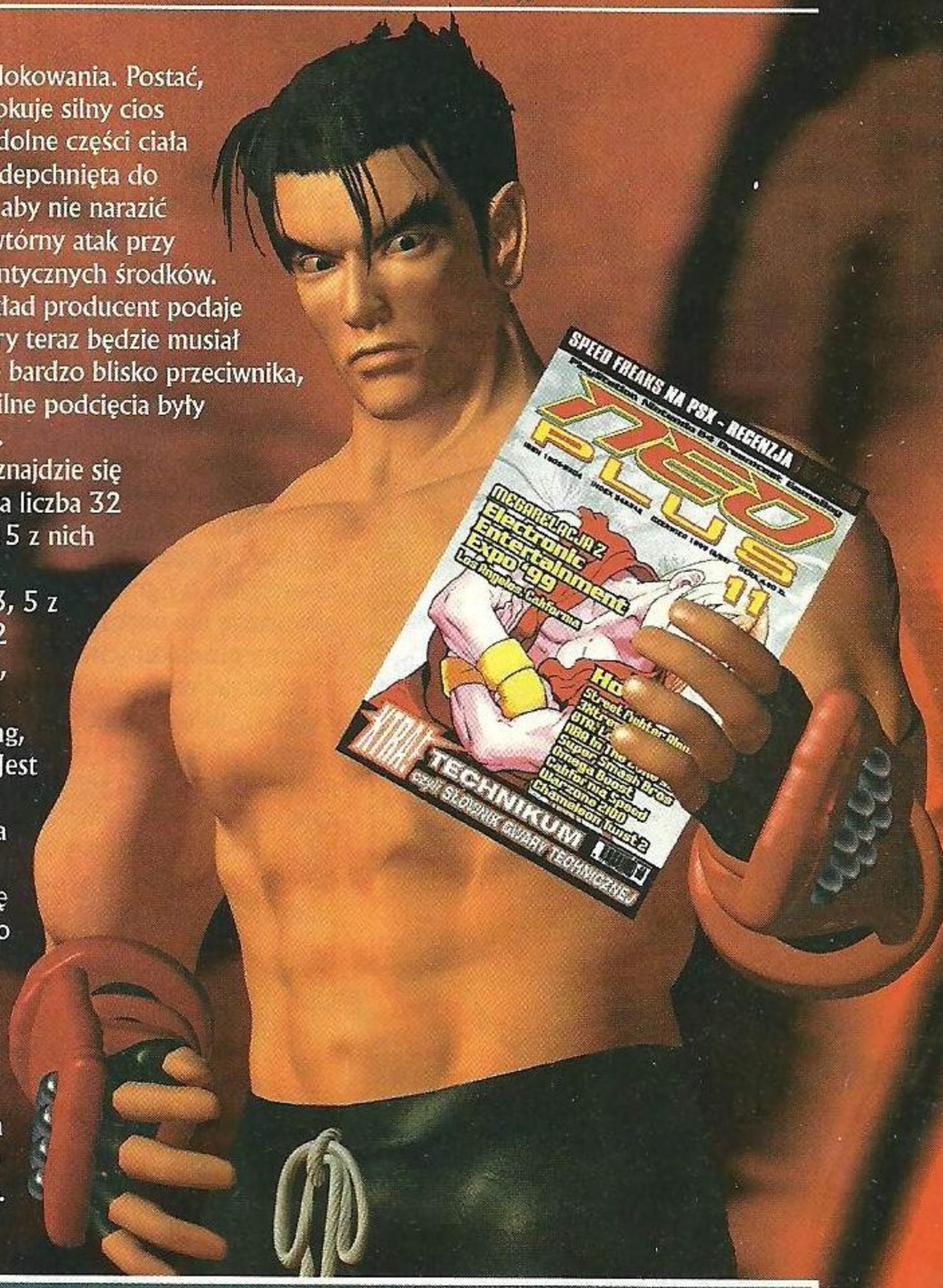
Kolejny przykład patologii w rodzinie Mishima. Matka i syn kontra dwa cyborgi - mordercy. Ciekawe, czy możliwe będą "rodzinne combosy"?

Z lewej strony matka i córka (Michelle i Julia) kontra dwie siostrzyczki (Anna i Nina). Z prawej uczeń i mistrz (Hwo i Baek) kontra przyjaciele Paul i Law.

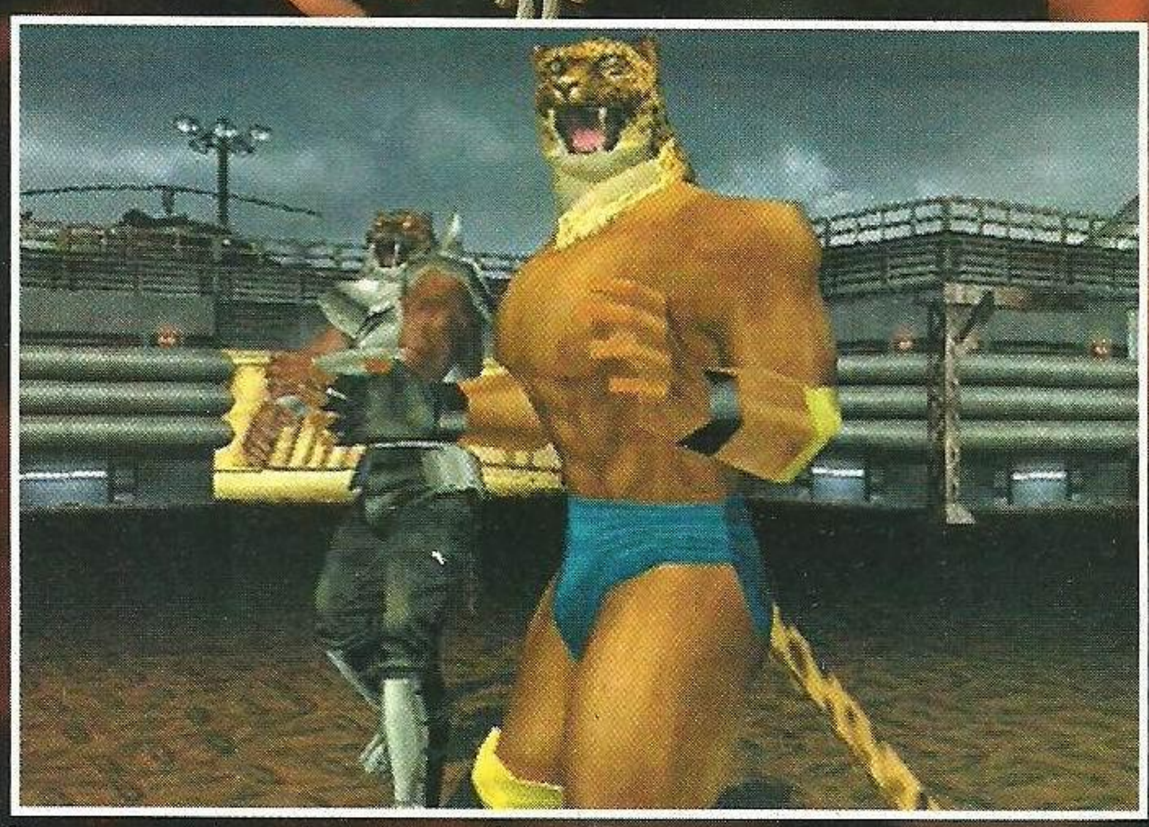
dolnego blokowania. Postać, która zablokuje silny cios zadany w dolne części ciała zostanie odepchnięta do tyłu - tak, aby nie narazić się na powtórny atak przy użyciu identycznych środków. Jako przykład producent podaje Paula, który teraz będzie musiał znaleźć się bardzo blisko przeciwnika, aby jego silne podcięcia były efektywne.

W grze znajdzie się imponująca liczba 32 postaci - 15 z nich powraca z TEKKEN 3, 5 z TEKKEN 2 (Baek, Jun, Michelle, Armor King, Ganryu). Jest jeszcze miejsce dla 12, które pojawią się dopiero po pewnym czasie.

Konwersja na konsole nie została jeszcze zapowiedziana. [Gulash]



Jun bez problemu poradziła sobie z walczącym z potężną nadwagą Ganryu. A Kuma też będzie? To może i Panda też? Może już czas się ich pozbyć?



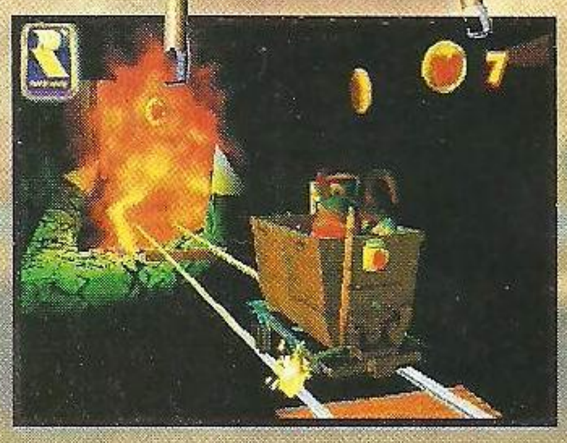
Dwaj zapaśnicy wreszcie razem! Marzą nam się multipartsy z użyciem obu zawodników noszących tygrysie maski przesłaniające ich facjaty.

■ Wydawca: Nintendo ■ Platforma: Nintendo 64 ■ Termin: Wrzesień/Październik 1999

Donkey Kong 64

Prędzej czy później DK musiał wreszcie wyrwać się na wolność z okowów, jakie nakładały na niego gry z jego gościnnym udziałem. Po kilkuletniej przerwie, młodszy kuzyn King Konga wreszcie wystąpi we własnej i poświęconej sobie grze.

Sprawdźcie gościa na górnym screenie - przecież to pancerny Bowser! Design postaci - jak w każdym z produktów firmowanych przez Rare - jest świetny.



Na górze wielka rodzina Kongów, pod nimi screen ilustrujący przejażdżkę wagonikiem w cuchnącej stęchlizną kopalni. No i wielkie serce ze śmigłem... Hmmmph...

Skoro **DK** został wznowiony w sześćdziesięcioczterobitowym formacie, to natychmiast oczywiste staje się kilka szczegółów. Po pierwsze - trzy wymiary i akcja platformowa. Drugie - zbieranie przedmiotów, w celu zagłębiania się dalej (w tej roli złote banany), różne umiejętności i możliwości bohatera (a raczej w tym wypadku - bohaterów) oraz ukryte poziomy i wielcy bossowie. Czyli to wszystko co oferował **MARIO 64**, jednak w oprawie na miarę XXI wieku.

Pierwszym, a zarazem najbardziej widocznym krokiem w kierunku rzeczonego już XXI wieku jest rozszerzenie pamięci. Niezbędne do tego aby w ogóle odpalić grę, a zarazem do tej gry bundlowane. Co z pewnością nie pozostanie bez wpływu na cenę produktu (chociaż ta ma nie przekraczać ceny, za jaką pchana była **ZELDA**). W tej sytuacji gracze, którzy zaopatrzyli się już w rozszerzenie mogą poczuć się nieco zawiedzeni, ale najwyraźniej są w mniejszości. A taki już nasz mniejszościowy los.

Kolejną różnicą ma być bardziej platformowy charakter gry. Dzięki czemu będziemy np. wskakiwać przez pięć minut na jakieś głupie, małe lutkie platformy tylko po to, aby na ostatniej z nich gorylowi powinęła się noga i zleciał na buzię z dużej wysokości. Niezła frajda. Tym bardziej, że od niepamiętnych czasów **DK** porusza się w różnych kierunkach, ale przede wszystkim pod górę.

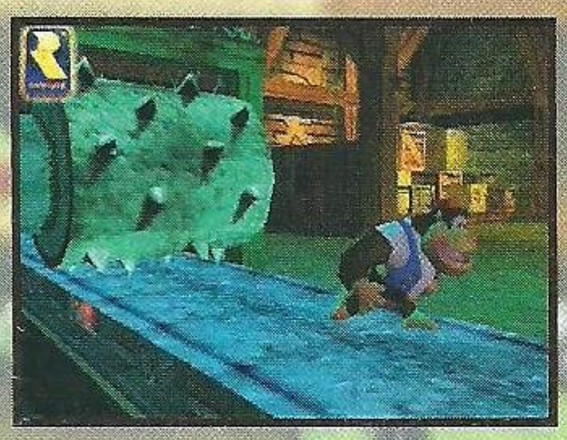
Tak naprawdę powinno to urozmaicić zbyt łatwe (dla niektórych) przygody z **BANJO**. Dodatkowo animacja postaci, oraz wygląd środowisk, po których się poruszają nie pozostawiają nic do życzenia. Grafika jest bardzo ładna, a szczegółowo wymodelowane mordki bohaterów (w wersji na E3 grywalne były wszystkie postacie na odpowiadających sobie poziomach) sprawiają wrażenie wyciągniętych z jakichś renderów z PSX-a.

Gra opowiada o losach Donkey Konga, jego młodszego brata - Diddy'iego, Lanky'ego (chodzącego na rękach orangutana; cały czas chodzącego na rękach, należałoby dodać), wielkiego, zgniatającego innych giganta - Chunky'ego oraz jego zupełne przeciwieństwo - szympansicę Tiny, potrafiącą zmniejszać swoje rozmiary. I latać przy użyciu włosów. Każda z postaci ma mieć swoje własne poziomy, polegające na wykorzystywaniu specyficznych umiejętności z każdej z nich. Dodatkowo małpy zostały wyposażone w arsenał broni. Nie strzelających śmiertelnymi pociskami co prawda, ale mimo wszystko. Shotgun na kokosy lub rewolwery na orzeszki to tylko dwa przykłady z małpionośnego arsenału.

A zresztą, co ja się tu będę rozpisywał. DK 64 robi Rare. I to w zupełności wystarczy. **[Banan]**

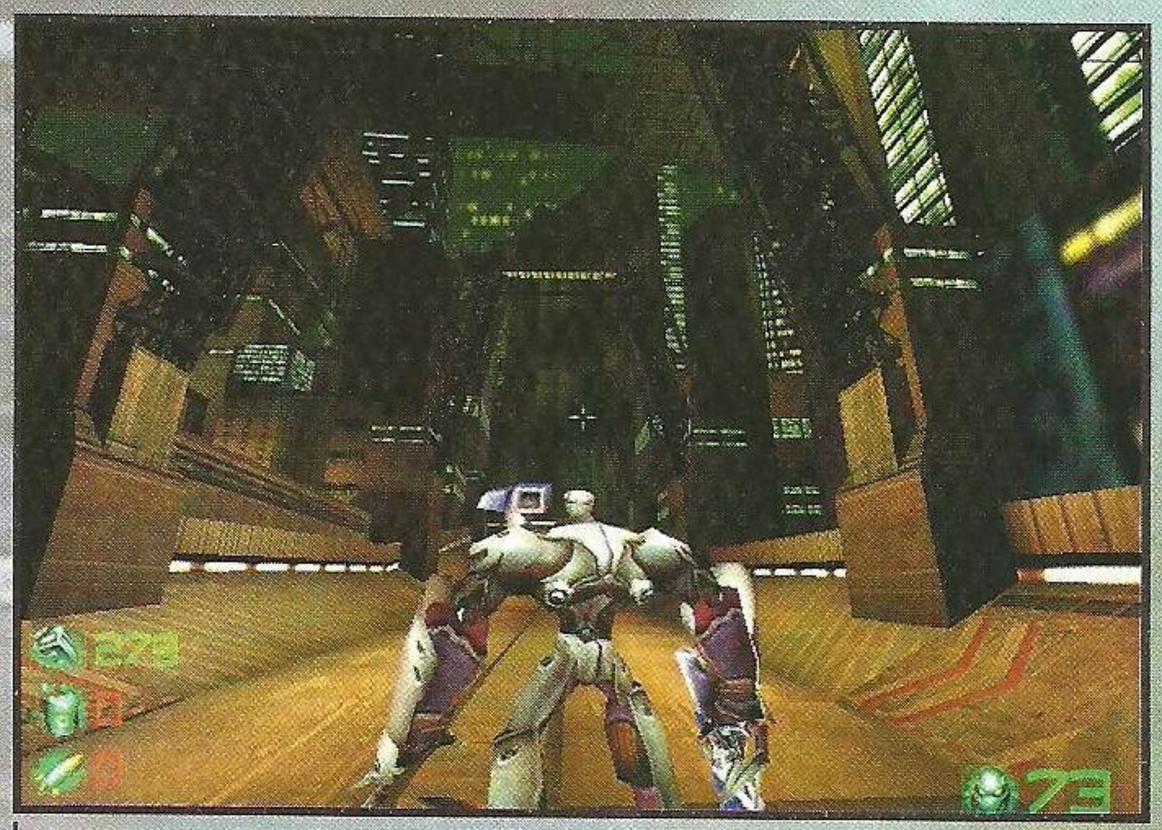
Nie - to nie Gex, tylko Donkey bądź Diddy wylatujący na swoim Jetpack'u. Trzeba jednak przyznać, że wygląda dość podobnie do słynnego gekkona.

Diddy/Donkey będą też pływać pod wodą w poszukiwaniu nowych wrażeń. Obok screen przedstawiający jedną z wielu minigier znajdujących się w DONKEY KONG 64.



Graficznie nie mamy DONKEY KONG 64 nic do zarzucenia. Widać mnóstwo detali i drobnych szczegółów, a całość jest kolorowa i efektowna.

Gigantyczny hangar, do którego za chwilę wtoczy się jeszcze większy boss. Trzeba pamiętać, że Slave Zero ma tak na oko ze trzydzieści metrów wysokości!

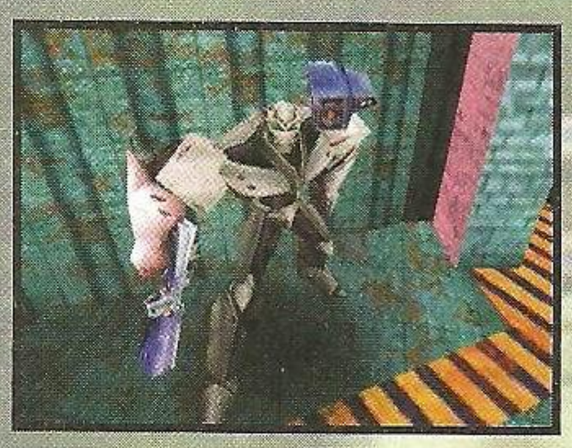


Miejski kanał ściekowy, którym łatwiej przedostać się do celu misji. Inaczej trzeba się przebijać przez rojące się od samochodów i przechodniów (!) ulice.

■ Wydawca: Infogrames ■ Platforma: Dreamcast ■ Termin: Wrzesień/Październik 1999

Slave Zero

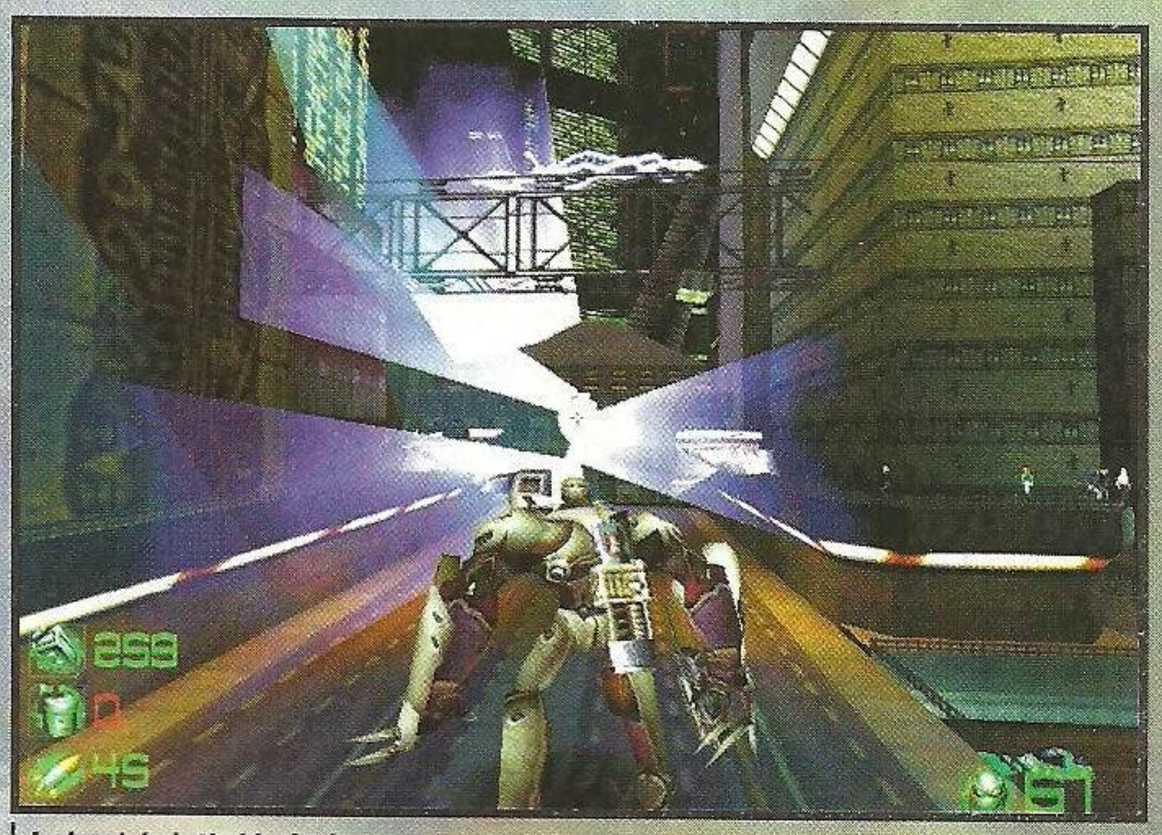
Nie każda gra z użyciem wielkich, niszczących miasta i wgniatających ludzi i ich sprzęt w asfalt istot, musi być tak słaba jak przygody Ralpha i jego paczki w RAMPAGE. Naprawdę. Wystarczy tylko Niewolnik Zero oraz konsola ze zwiniętym makaronem.



Gdy jakiś rok temu czytałem o pracach nad nowym tytułem na PeCeta zrobiło mi się smutno. Gra miała opowiadać o wielkim robocie, który walczy z innymi, podobnymi mu wzrostem koleżkami w miastach. Miastach pełnych ludzi, ich środków lokomocji i ich problemów. Ich problemów - bo sterowany przez gracza robot nie miał być żadnym biednym stróżem ładu i porządku, który chucha na wszystko i uważa aby łuska wystrzelonego pocisku nie poparzyła kogoś na dole, ale pruje ze swojego rail guna wystrzeliwującego rozgrzane pręty uranu, wywala strumienie niewidocznych pocisków w stojących na tle budynków wrogów, szpikując ołowiem zarówno ich popękane karoserie jak i fasady wspomnianych budynków i posyła wianuszek samonaprowadzających rakiet w każdy budzący niepokój, wyróżniający się spośród otoczenia kształt.

Zagłębiając się w lekturę i popuszczając raz za razem wodze fantazji, dowiedziałem się, że załatwianie ludzi, gruzowanie ich domostw i złomowanie

Na górze nasz robot w całej okazałosci. Mech Slave Zero wygląda bardzo podobnie do biomechów występujących w świetnym serialu anime Neon Genesis Evangelion..



I ujrzał światłość nieziemską i usłyszał cudowne głosy trąb. A z niej wynurzył się wielki robot i rzekł: Utłukę! A Slave Zero nie uląkł się go i chwała mu za to.

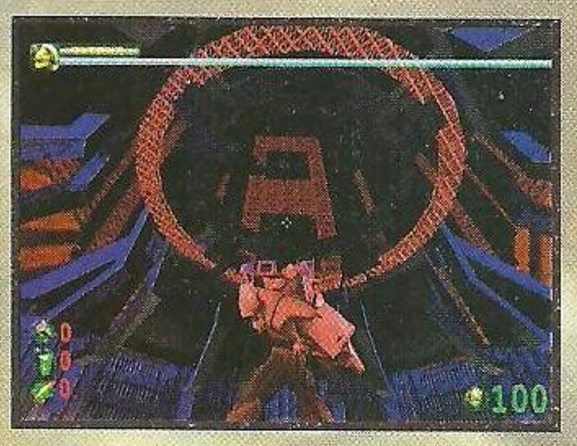
ich maszyn (obok załatwiania innych złych mechów) jest w pełni usprawiedliwione. Są oni pod wpływem złego SovKahna (sowieckiego Kahna?) oraz jego mrocznej mocy. To naprawdę doskonałe, i w pełni zaspokajające jakiekolwiek moralnej natury wątpliwości uzasadnienie.

Co więcej, gra miała umożliwiać równanie trójwymiarowych osiedli z ziemią. I zapamiętywać każdy wystrzelony pocisk, zostawiający smugi bądź odpryski na elewacjach. Gra miała też oddawać do dyspozycji arsenał środków będących w stanie zaspokoić nawet najbardziej wybrednych graczy. Którzy jednocześnie mieliby ochotę na wzięcie udziału w nietypowej, jak określili to twórcy, "mieszaninie sposobu przedstawienia akcji tpp, ze stylem grania fpp".

Wystarczy jeszcze dodać do tego niesłychane wręcz przywiązanie do detali, staranną oprawę dźwiękową oraz tryb multiplayer, w którym mierzyć się mieli przez modem użytkownicy internetu.

Popatrzyłem więc na screeny przedstawiające sylwetkę smukłego, groźnie wyglądającego mecha i pomyślałem, że raczej niełatwo będzie ujrzeć go w tańcu zniszczenia na trzydziestopięciocalowym ekranie telewizora.

I wiecie co? Ta gra będzie też na DC! Naprawdę się ucieszyłem. **[Banan]**



Grafika po prostu kopie przysłowiowy tyłek. Odblaski światła, wybuchy i mnóstwo drobnych szczegółików dodają grze uroku.

JAK ZNALEŹĆ PRACĘ W BRANŻY

Mało rzeczy sprawia taką przyjemność pokoleniom babć i dziadków na spotkaniach rodzinnych jak branie małych Agatek i Jasiów na kolana i targanie ich włosów. Wszyscy świetnie się bawią, rodzice są dumni ze swoich pociech, a babcie i dziadkowie stwierdzają, że już bardzo urośliśmy i zaczynają zadawać pytania. W dziewięciu przypadkach na dziesięć jest wśród nich takie - a co będziesz robił/a gdy dorośniesz, Jasiu/ Agatko? Odpowiedzi jest wiele. Śmieciarz, modelka, piłkarz, aktorka, górnik, chirurg, strażak, sprzedawczyni w sklepie mięsnym... I to jest w porządku. Bardzo dobra zmyłka. Czym później się dowiedzą, tym lepiej.

txt: Banan

Rodzice nie bardzo chcą żebyś grał...

Ta dosyć oczywista prawda będzie wam towarzyszyła przez prawie całe młode życie. Nielicznym szczęśliwcom prawdopodobnie uda się trafić na dom pełen ciepła i zrozumienia, taki w którym wasz prostokątny przyjaciel-konsola zostanie zaakceptowany. Ale jeżeli należycie do większości, to pamiętajcie. Czeka was ciężka harówa. Bez żadnej gwarancji sukcesu. Ale pomyślcie jak to się wszystko może pięknie zakończyć.

Pierwszą rzeczą, jaką należy w sobie wyrobić jest pasja do gier. I ustalenie czy się tę pasję ma, jest chyba najtrudniejsze do ustalenia. Nie ważne jest to, że w tej chwili, mając te 12,13,14 czy 15 lat bardzo lubicie zagrać na konsoli. Nie jest ważne jak wiele punktów uzyskaliście w teście na HC. Ta sprawa jest niewymierna. Ważne jest tylko jedno. Czy jesteście w stanie przewidzieć, czy za parę ładnych lat, kiedy będziecie już na studiach, w technikum czy też chodzili na imprezy, zostanie wam trochę czasu na gry. Albo nie. Skreślić. Dużo czasu na gry. Bo bez tego, od razu możecie o tym zapomnieć.

W opisanych poniżej, pogrupowanych profesjach jakie są ściśle związane z branżą gier (i to takich, w których kontakt z tymi grami nie ogranicza się tylko do fizycznego obracania pudełkiem) liczy się przede wszystkim to. Bez tej pasji bardzo szybko może dotknąć was ta zawodowa obojętność, jaką po kilku latach daje się zaobserwować na twarzach znudzonych biznesmenów. Im się to po prostu przejadło.

Jak to się robi w...

W Anglii branża gier stała się jednym wielkim tyglem. Pisma branżowe, firmy developerskie, wielcy wydawcy - wszyscy tłoczą się w bliższych czy dalszych okolicach Londynu. Wszyscy znają się osobiście. I nie ograniczają jedynie do kontaktów służbowych. Miałem okazję się o tym przekonać, kiedy dwa lata temu, w wakacje odwiedzałem siedziby poszczególnych firm. Pewnego dnia odwiedziłem Virgin (przyjazną gościom jak mało która), rzuciłem okiem na przygotowywane właśnie tytuły, zostałem zaproszony na obiad w firmowej kantynie, poznałem sympatycznego Jamesa Beavena... Już następnego dnia czekał skok do Empire. Ich biuro okazało się o wiele mniejsze, gry - zdecydowanie mniej atrakcyjne, ale ludzie... Powiedzmy tylko, że małe grona znacznie zbliżają ludzi. Po obejrzeniu wszystkich dwóch robionych przez Empire symulatorów, szybko okazało się, że zbyt wiele do zrobienia już nie ma. I po kilku guinnesach, cidrach i zwykłych lagerach w głowach moich gospodarzy zrodził się pomysł pójścia na branżową imprezę. Planów specjalnie na wieczór nie miałem (podobnie jak i większej części świadomości) więc ochoczo przystałem. Kiedy dotarliśmy do pubu ujrzałem... Widzianych poprzedniego dnia Beavena, innych chłopaków z Virgin, gościa z jakiegoś pisma...

Powiedzmy tylko, że aż byłem zaskoczony kiedy następnego dnia obudziłem się w mieszkaniu u kumpla, który mnie przechowywał, z całą masą różnych wizytówek.

Tak właśnie "branża" wygląda w Anglii. Jest to grupa ludzi, którzy skupieni wokół gier znają się na wylot. I, co lepsze, miesza się jak mało która. Powiedzmy tylko, że co drugą wizytówkę osoby, którą się poznało rok temu, można spokojnie wyrzucić. James Beaven pracuje teraz w Activision, goszczącego mnie kolesia z Empire spotkałem w LA gdzie był razem ze swoją ekipą (ma program w brytyjskiej telewizji)... Możliwości przemieszczania się, a zarazem nie nudzenia tym samym stanowiskiem w firmie, są tam więc bardzo duże. Podobna rotacja ma też zresztą miejsce na rynku prasy.

Powrót do rzeczywistości

Sytuacja ta do pewnego stopnia powtarza się i u nas w kraju. Znam człowieka, który w stosunkowo krótkim czasie przemieścił się z miejsca pracy w drugie jakieś sześć razy. Tak więc i u nas, po zaczepieniu się już "w grach", otwierają się inne możliwości. Oczywiście dotyczy to tylko pewnych obszarów działalności.

Tym jednak co różni nas na przykład od Anglii jest coś co należałoby nazwać stopniem profesjonalizacji. Większość z tych zawodów, o których przeczytacie poniżej nie wymaga od was zbyt wiele. Oprócz naprawdę dobrej znajomości gier. W zasadzie czym dalej sięgacie w przeszłość gier, tym większa szansa na trafienie jakiejś dobrej posady. To naturalnie nie wszystko.

Inaczej jest natomiast w krajach, gdzie gry nie są traktowane przez producentów czy dystrybutorów jako dziwna, chora i co najgorsze - niezrozumiała gałąź rozrywki. A nie da się ukryć, że w naszym pięknym kraju trochę zbyt wiele osób tak do tego podchodzi.

Tam gdzie przemysł gier rozwinął się, zakorzenił w świadomości ludzi biznesu i jest postrzegany jako jedna z ważniejszych dziedzin rozrywki osoby pracujące (jak je tutaj określam "z branży") są często wyspecjalizowanymi ludźmi. W dużych firmach pokroju Eidos czy Activision (nie wspominając już o Electronic Arts) pracują masy ludzi wyedukowanych w dziedzinie informatyki, ekonomii i zarządzania.

U nas jeszcze bardzo wiele zależy od ambicji. I pewnie jakiś czas jeszcze tak to będzie wyglądało.

Ale dość już tej teorii. Chyba chcecie wreszcie dowiedzieć się...

Jak pracować w branży?

Poniżej znajdziecie kilka grup tematycznych. Mam nadzieję, że informacje tu zawarte pomogą wam zrozumieć w jaki sposób stać się jedną z osób zawodowo zajmujących się grami.

■ Pisma branżowe

Z części przysyłanych przez was e-maili, listów, a czasem nawet z wykonywanych telefonów przebija się jedno wołanie: ja chcę u was pracować. I bardzo często, gdzieś tak w trzech przypadkach na cztery, zapał ten gaśnie w momencie, odpowiednio: wciśnięcia przycisku SEND, wrzucenia listu do skrzynki czy też odłożenia słuchawki. A z resztą jest dziwnie. Nikną tak jakoś zupełnie pomiędzy.

Poziomy naboru nowych twarzy do pism są praktycznie cztery.

1. Talent.

W tym wypadku inicjatywa wychodzi ze strony pisma. Autora takiego trafia się bardzo rzadko. Ale z reguły jest to prima sorte. W zasadzie ludzie ci sami się wyławiają. Jedyne co pozostaje w gestii kierownictwa pisma jest dostrzeżenie takiego rodzynka. Gdzie? Na listach dyskusyjnych lub wyławiając go z listów do redakcji. Jest też parę innych miejsc. Ale po co odkrywać wszystkie tajemnice? Jeżeli jesteście dobrzy, to nie martwcie się. Dostrzeżemy was.

Na co zwraca się uwagę? Przede wszystkim na poglądy dotyczące gier. Oprócz tego - na wiedzę na ich temat. Ale również istotny jest styl pisania, sposób formułowania swoich wypowiedzi, pomysłowość. Słowem - trzeba umieć pisać. I mieć pomysł na to. Nawet pomimo, że czasami wydaje mi się, iż akurat to pierwsze kryterium nie wszędzie obowiązuje. Żadna tam złośliwość. Po prostu stwierdzenie faktu.

2. Talent z doświadczeniem.

W tej sytuacji ludzie zgłaszają się sami. Potrafią profesjonalnie się zaanonsować, przedstawić swoje dotychczasowe osiągnięcia (CV i list motywacyjny). Bardzo dobrą wizytówką są zwłaszcza te pierwsze. W zasadzie to takie małe pole do manewru dla was. Można się wtedy pochwalić dotychczas publikowanymi tekstami. Jeżeli wszystko się spodoba (warunki - jak wyżej) to wszystko jest cacy. Ważne jest tylko aby autor nie dobijał się do drzwi, nękając czy już jest przyjęty itd.

3. Nieoszlifowany Talent
W zasadzie są to ludzie, którzy rozpoczynają próbę od tego co napisałem na początku. Zwykle też większość z nich nie potrafi dotrwać do momentu odpowiedzi. Prawdopodobnie większość z was, nie miała jeszcze doświadczenia w pisaniu i nigdzie dotychczas nie debiutowała. Nie zrażajcie się jednak. Jeżeli potraficie dobrze pisać, macie dostęp do komputera (i potraficie go obsługiwać), oraz naturalnie macie konsolę - to automatycznie macie też szansę. Pamiętajcie jednak - ta droga jest bardzo żmudna. Aby ułatwić sobie

Najłatwiejsza metoda dostania się do pisma. Przeglądasz tytuły, w których szukasz ogłoszeń: Poszukujemy: młodych, ambitnych, luźnych, zakręconych, wykręconych, odjazdowych, ekstrowskich, superanckich, gitowych (i tym podobnych chwytliwych i żenująco brzmiących zwrotów) osób do pisania tekstów do najlepszego obecnie pisma na rynku.

nieco sprawę można wykorzystać pewną dosyć długofalową, ale dosyć skuteczną taktykę. Taktykę zaprzyjaźnienia jakiegoś już piszącego autora. Przysyłacie mu maile lub listy, w których nawiązujecie z nim nić kontaktu. Pamiętajcie - łatwiej jest wtedy abyście zostali zarekomendowani. Ale nie obędzie się bez standardowego testu, w którym np. będziecie musieli zrecenzować na próbę jakieś gry. Kiedy już do tego dojdzie, postarajcie się dobrze przyłożyć do napisania tekstów. Zorientujcie się jakie są wymagania co do wielkości tekstu, jakie zasady pisowni obowiązują w danym piśmie (jak pisane są tytuły gier, jak - nazwy firm itd.). To pomoże.
Bo wiecie. NIGDY NIE MA SIĘ DRUGIEJ SZANSY NA ZROBIENIE PIERWSZEGO WRAŻENIA

4. Hurtownia.
Najłatwiejsza metoda dostania się do pisma. Przeglądasz tytuły, w których szukasz ogłoszeń: "Poszukujemy: młodych, ambitnych, luźnych, zakręconych, wykręconych, odjazdowych, ekstrowskich, superanckich, gitowych (i tym podobnych chwytliwych i żenująco brzmiących zwrotów) osób do pisania tekstów do najlepszego obecnie pisma na rynku."
Zasada pierwsza i najważniejsza. Jak pismo jest najlepsze na rynku, to może sobie autorów w hurtowych ilościach dobierać z pierwszych trzech kategorii. Naprawdę.
No, ale macie się tu dowiedzieć jak w ogóle dostać się do pisma.
Kwalifikacje wymagane w tym akurat przypadku nie zawsze odgrywają specjalnie ważną rolę. Kryterium jest takie - pisze się tekst (pomaga mieszkanie gdzieś w pobliżu miejsca usytuowania redakcji), przysyła do redakcji i czeka. Procedura jest bardzo zbliżona do tej w grupie trzeciej. Ale jeżeli myślicie poważnie o pracy w piśmie, to nie powinniście z tego rezygnować. Posiadając jakiekolwiek doświadczenie w jednym piśmie, łatwiej będzie wam później przenieść się gdzie indziej. Bo doświadczenie zawodowe liczy się zawsze. A jeśli poświęcicie jeszcze czas na rozwijanie - to macie szans zajść bardzo daleko.

Podsumowanie
Podstawowym plusem pracy w piśmie jest dostęp do najnowszych gier. Czyli prawdopodobnie to, na czym najbardziej wam zależy. Niektóre redakcje mają szczęście dostawać gry praktycznie na własność. Choć nie wszędzie. Czasami gry trzeba zwracać dystrybutorom. Ale większość z nich można ujrzeć, uwaga, zanim trafią na stadion czy giełdę. Tak, tak to prawda.
Drugim plusem jakim charakteryzuje się praca w redakcji to zabawa z najnowszymi akcesoriami do konsol, no i oczywiście - obcowanie z najnowszymi konsolami (nie tak znowu często, ale zawsze). I to zanim jeszcze pozostali śmiertelnicy będą z nimi mieli jakikolwiek kontakt.
Trzeci plus, chyba największy, to możliwość wyjazdu na różne branżowe imprezy. To akurat jest chyba najbardziej kuszącym aspektem pracy w redakcji. Trzeba jednak przyznać, że nie wszyscy mają taką okazję (bez 18 lat - wykluczone, osoba taka musi być w pełni za siebie odpowiedzialna). I raczej nie wystarczy pisać samych tekstów.
Oprócz tego jest jeszcze udział w różnych targach, konwentach i innych miejscach spotkań z czytelnikami. Którzy powodują, że naprawdę chce się jeszcze pisać. Nic tak nie cieszy jak listy, w których czytelnicy wyrażają swoje poparcie, słowa uznania czy podziękowania. Wcale nie tak wiele zawodów jakie się wykonuje daje możliwość zetknięcia się z gronem wyrażających swoje poparcie odbiorców (czy klientów).
Ale minusy też są. Co prawda mogą się wam one wydać śmieszne, ale wierzcie mi, że po pewnym czasie wszędzie można znaleźć jakieś wady.
Znajdywanie w tym wszystkim minusów może się wydawać czepialstwem. I tak jest w istocie. Jest może tylko jedna wada. Jeżeli masz już ukończone 20 lat, za chwilę będziesz musiał rozglądać się za mieszkaniem i chcesz jakiegoś naprawdę dobrze płatnego zajęcia to niekoniecznie dobrze trafiłeś. Nastoletni fan gier może się z ich recenzowania utrzymać. Ale osoba chcąca profesjonalnie to i tylko to robić przez cały czas - raczej źle trafiła.

Zawód: recenzent
Wymagania: dobra znajomość gier, umiejętność pisania, dostęp do komputera (najlepiej podłączonego do sieci), konsola, dyspozycyjność, znajomość angielskiego.
Wiek: w zasadzie powyżej 15 lat, ale tak naprawdę lepiej jest mieć już te 18.
Możliwości rozwoju: przy odrobinie szczęścia i pracy - zastępca redaktora, a stąd już tylko droga na sam szczyt.
Zarobki: liczone od strony - w zależności od redakcji między 40 a 100 zł za stronę; ewentualne premie.
Plusy: szacunek czytelników, nowe gry, nowy sprzęt, wyjazdy.
Minusy: czasami - siedzenie nad nędzną grą przez długie godziny w celu napisania solve'a w terminie, czasami zupełnie beznadziejne gry, nieunormowane godziny pracy.
Uwagi: Trudno jest mi być obiektywnym, ale się starałem.

■ Sklepy

Po długim okresie, w którym jedynym źródłem zakupu programu była giełda, w Polsce zaczęły pojawiać się fachowe sklepy z grami. Takie, w których można nie tylko obejrzeć okładki wszystkich aktualnych nowości, ale tez pogadać ze sprzedawcą, który wie jak, czym i w co się gra, oraz, oczywiście obejrzeć gry w akcji. Tutaj sposoby trafienia są w zasadzie dwa. Oto one.

1. Ogłoszenie.
W zasadzie przypomina to nieco hurtownię jeżeli chodzi o pisma. Pierwszym krokiem jest znalezienie ogłoszenia, w którym taki sklep poszukuje nowych pracowników. Reakcja jest wtedy prosta. Trzeba dowiedzieć się o sklepie czego tylko się da (niech to będzie chociaż sprawdzenie drogi dojazdu do niego), wziąć słuchawkę telefonu i zadzwonić pod podany numer. Czym prędzej tym lepiej. Dalej jest już tak - nie wiem czy wymagane są jakieś życiorysy i listy motywacyjne (no, raczej nie), ale niewątpliwie prędzej czy później dojdzie do konfrontacji z osobą zatrudniającą.

Czasami co bardziej perwersyjni właściciele sklepów starają się wywrzeć dodatkową presję na przyszłym pracowniku i organizują mu krótki test (jak przyznał mi się niejaki Joseph z Ultimy) ze znajomości gier. W sumie nic dziwnego, zważywszy na dziewczę, które pracowało w sklepie przez dwa dni, wsławiając się pamiętną kwestią na temat, "kameli do belboja".

Dalej jest już z górki - idzie się na spotkanie z pracodawcą (na razie przyszłym), oczarowuje go w rozmowie, wykłada swoją wiedzę, stara się być dowcipnym i... voila! Droga do sklepu otwarta. Czasami, co bardziej perwersyjni właściciele starają się wywrzeć dodatkową presję na przyszłym pracowniku i organizują mu krótki test (jak przyznał mi się niejaki Joseph z Ultimy) ze znajomości gier. W sumie nic dziwnego, zważywszy na dziewczę, które pracowało w sklepie przez dwa dni, wsławiając się pamiętną kwestią na temat, nie chciałbym przekręcić: "kameli do belboja". Nie wiedzieć czemu, klient po drugiej stronie telefonu najwyraźniej zrezygnował z zakupu tego pożytecznego dodatku do przenośnej konsolki.
Po pomyślnie przebytej rozmowie, oraz wylegitymowaniu się dokumentem stwierdzającym osiągnięcie pełnoletności można zasilić wtedy szeregi takowego sklepu.
Albo pobiec do domu, przykleić sobie wąsy i perukę i przeprawić tę ostatnią cyferkę w legitymacji szkolnej. No dobrze. Może nie wszędzie.

2. Wolontariusz
Zawsze dobry sposób. Podobnie jak przy pismach. Zasada postępowania - nieco odwrotna do tej z "Ogłoszenia". Czyli - przeglądasz pisma w poszukiwaniu ogłoszeń sklepów, które NIE poszukują nowych pracowników. Następnym krokiem jest odwiedzenie takowego sklepu incognito - zwyczajowa wizja lokalna. Podczas krótkiego pobytu można podsłuchać o czym mówią inni sprzedawcy, można spróbować zidentyfikować właściciela albo inną gruba rybę, a następnie grzecznie wrócić do domu.
Po zdjęciu maskującego stroju...
...hmmmm...
Poszliście w jakimś kamuflującym stroju, tak jak zaleciłem. Prawda?
Yyyyy...
Nie zaleciłem?
Cóż - spróbujcie w innym sklepie.
No więc po zdjęciu maskującego stroju przygotowujecie strategię i: albo dzwonicie do sklepu wyłuszczając, że chcielibyście w nim pracować, albo też wybieracie się tam osobiście. Czym lepsza prezencja, tym łatwiej będzie przeforsować od razu tę drugą opcję. No i teraz już wszystko zależy od tego jak pójdzie sprawa, jak przydał się czas w sklepie i ogólnie jak się przygotowałeś. Pamiętajcie jednak, aby nie wchodzić i ze smutną miną nie komunikować, że kochacie gry i że zrobicie wszystko, aby pracować w sklepie. Odrobina chłodu i dystansu, rzeczowa argumentacja i... może znaleźć się miejsce, nawet pomimo, że żadnych wakatów na pierwszy rzut oka ni ma. W najgorszym przypadku, jeżeli się spodobacie, to możecie zostawić namiary na siebie. Kto wie czy za miesiąc nie okażecie się potrzebni? A wtedy konkurencji nie będzie...

Podsumowanie
Plusy to naturalnie możliwość, a czasem nawet konieczność grania w nowe produkty. W sumie trzeba cały czas orientować się w rzeczach, które stoją na półkach. Można więc przez cały czas stać i męczyć nowości, jednocześnie nie przestając ciężko pracować. Poza tym jest też kontakt z dystrybutorami oraz czasami - ludźmi z pism. Słowem - możliwość nawiązania ciekawych kontaktów. Negatywy też są. Nie da się ukryć, że specjalnie kreatywną taka praca nie jest. No chyba, że cały czas, oprócz sprzedawania gier i akcesoriów próbuje

się też wymyślać sposoby promocji sklepu czy tez przyciągania klientów (choć te i tak muszą być akceptowane przez "górę"). Z drugiej strony jeżeli odpowiednio będzie pielęgnowało się kontakty, to można natknąć się na różne ciekawe możliwości. Poza tym można próbować rozwijać się w innych dziedzinach. Choć może to być trudne, bo dla klientów trzeba się cały czas odrywać od wszelkich zajęć.
Aby pracować w sklepie trzeba, oprócz dobrej pamięci (zawstydzające jest kiedy zapytany o każdy kolejny produkt gość, za każdym razem nerwowo spogląda w cennik) wykazać się dobrą prezencją (chodzi raczej o estetyczny i schludny wygląd, niż powalające spojrzenie i uwodzicielski głos) oraz komunikatywnością. Nie gadatliwością. Z racji tego, że klientami są często chłopcy (lub mężczyźni), dziewczyny wydają się dobrym wyborem do tego rodzaju działalności. Z kolei jednak, z uwagi na duże czasami pokłady nieśmiałości u graczy, nie jest to regułą. Innymi słowy - absolutnie nic z dwóch powyższych zdań nie wynika.
Jest jeszcze jeden minus, który jednak bardzo łatwo jest zamienić w doskonałą szkołę pokory. Spróbujcie czasem przyjrzeć się niezdecydowanym kobietom w kiosku, które kolejno przerzucają dziesięć plotkarskich szmatławców (nie przestając rozmawiać z panią kioskarką), potem przyglądają się czterem parom tanich rajstop (opowiadając o kłopotach w pracy męża), przebierając w stosie płynów do zmywania naczyń ("ach, te odciski pani Ewuniu") i nie mogąc zdecydować się na proszek do prania ("a ona na to - jak pani może! Hahaha").
Myślicie, że z graczami jest inaczej?

Zawód: sprzedawca
Wymagania: dobra znajomość gier, prezencja, komunikatywność, dobrze jest pochodzić z miejsca nie oddalonego od sklepu o 100-200 kilometrów.
Wiek: minimum 18, choć gdzieniegdzie zdarzają się młodsi.
Możliwości rozwoju: na stanowisko właściciela raczej nie ma co liczyć. Chyba, że idąc tropem pana Wokulskiego.
Zarobki: stała pensja plus premie od sprzedanych gier. W sumie można zarobić 1000-3000 złotych (zależy od sklepu i sezonu).
Plusy: nowe gry i akcesoria, możliwość nawiązania kontaktu z dystrybutorami gier oraz autorami z pism, unormowane godziny pracy, wyraźnie określone kompetencje, klienci, poznawanie "branży" od środka.
Minusy: czasami unormowane godziny pracy, czasami klienci, brak prawdziwych możliwości rozwoju (chyba, że na własną rękę).
Uwagi: uśmiech 24 na dobę

■ Firmy i dystrybutorzy

Hasło to nie jest może specjalnie precyzyjne, ale z braku lepszego będę się nim tutaj posługiwał. Firmy to po prostu... firmy. Do jednego worka mamy tu wrzucone: firmy dystrybucyjne (reprezentujące w Polsce zagranicznych wydawców), Sony (jedynego obecnego na naszym rynku oficjalnego dystrybutora konsoli). Szeregi tych firm zasilają ludzie trudniący się całą gamą zajęć - od recepcjonistki, przez sekretarkę, dyrektora public relations po samych właścicieli.
Tutaj kwalifikacje i wymogi są już nieco bardziej konkretne. W zasadzie dostać się do nich można w taki sposób, jak do dowolnej innej firmy na rynku. Dowolnej pod każdym względem. Także - dziedziny. Firmy te nie składają się raczej z grupy zapaleńców w różnym wieku, połączonych zapałem do gier. W zasadzie, to ludzie ci nie muszą interesować się grami. Wystarczy, że wiedzą że coś takiego istniej. I tak w swojej pracy znaczna większość z nich nigdy nie będzie miała z grami kontaktu. No chyba, że podając pudełko z grą, albo kwitując przyjęcie towaru do magazynu.
Niewątpliwie praca jako osoba znajdująca się na szczycie tej drabiny ma bardzo dużą władzę. W zasadzie to ona decyduje, kto i z jakiego pisma otrzyma jakie materiały. Tak to bowiem jest na tym świecie, że krajowi dystrybutorzy są oczami i ustami producentów i dystrybutorów zagranicznych. I bardzo często to oni otrzymują wszystkie materiały (wersje beta gier, materiały prasowe, artworki itd.), które mają przekazać prasie. Jak widać pole do manewru jest tu spore. Tak więc plusy jeżeli chodzi o władzę. Natomiast minusy...
No cóż, jako oficjalny przedstawiciel zagranicznego dystrybutora, osoba taka często zmuszona jest przyjmować wszystkie tytuły wydawnicze, przez owego dystrybutora zaplanowane. A sami wiecie jak to jest z tytułami wydawanymi przez jednego dystrybutora. Weźmy chociaż przykład Psygnosis. Najpierw był WIPEOUT, a potem...
I co gorsza, przyjmujący gry do sprzedaży dystrybutor ma świadomość tego, że jego gra nie jest dobra. I musi robić dobrą minę do złej gry. Zarówno dosłownie jak i w przenośni. Czytanie wszystkich tych dissujących gry recenzji może być przykre.
Jak się dostać do takich firm? Sposobu uniwersalnego nie ma. Pierwszym może być przeszukiwanie branżowych pism w nadziej natrafienia na oferty pracy (nie tak dawno opublikowało je m.in. Sony). Inne - sprawdzanie ofert pracy np. w dziennikach ogólnopolskich, które zamieszczają takie ogłoszenia. Czasami bowiem firmy takie poszukując fachowców rzucają swe ogłoszenia tam. Ale to są już oferty proponujące w zasadzie zwykłą pracę biurową. Pasja do gier - wcale nie niezbędna. Za to wyższe wykształcenie i inne wymogi - jak najbardziej.

Osoba znajdująca się na szczycie tej drabiny ma bardzo dużą władzę. W zasadzie to ona decyduje, kto i z jakiego pisma otrzyma jakie materiały. Tak to bowiem jest na tym świecie, że krajowi dystrybutorzy są oczami i ustami producentów i dystrybutorów zagranicznych. I bardzo często to oni otrzymują wszystkie materiały, które mają przekazać prasie.

Zawód: manager czegoś tam
Wymagania: dobre wykształcenie, nienaganna prezencja
Wiek: minimum 18, ale bardziej po studiach
Możliwości rozwoju: ogromne. Najczęściej jednak po zdobyciu doświadczenia tacy ludzie odchodzą i zakładają własne firmy.
Zarobki: stała pensja plus ewentualne premie. Można zarobić 2000-5000 złotych
Plusy: nowe gry i akcesoria, miliony kontaktów, kształtowanie branży w Polsce
Minusy: trzeba nosić garnitur, trzeba uśmiechać się do wszystkich i zawsze.
Uwagi: łzy łykać w samotności

■ Testerzy

Niestety w Polsce nie ma możliwości zostania testerem gier konsolowych. Skoro jesteśmy przy tym, to testerem gier PeCetowych też tak łatwo nie jest zostać. Powód jest prosty - w celu ograniczenia kosztów produkcji firmy starają się znaleźć testerów mieszkających w pobliżu ich siedziby. Zalety bycia testerem są ewidentne. Taki tester ma możliwość zapoznania się z jakąś bardzo nową grą niesamowicie blisko. To jest też największą wadą pracy jako beta tester.
Bo ci ludzie zapoznają się z grą zbyt blisko. Można zwątpić po kilkunastu czy kilkudziesięciu godzinach spędzonych z jakąś pełną bugów grą. Powoli i mozolnie je eliminując. Ale - jak już wspomniałem - jeszcze jest na to za wcześnie. W Polsce nie ma bata.
Osoby mające dostęp do internetu mogą przeglądać aktualne oferty pracy dla beta testerów (a przy okazji - programistów, koderów i grafików) uaktualniane z każdym dniem na stronie : http://www.fgnonline.com.
Sorry, ale stawek nie znamy. Chociaż stawiam, że nie pokryłyby kosztów przenosin z np. Warszawy czy Łodzi do Los Angeles. Nawet Detroit.

■ Piraci

Nie da się ukryć, że ludzie zajmujący się grami to nie tylko ci, którzy stoją po tej stronie prawa. Całkiem znaczna ich grupa działa, już nawet nie na pograniczu, ale zupełnie poza prawem. Ciężko jest ustalić liczbę osób zajmujących się tym niecnym procederem. Świadkami tego można być bardzo łatwo - prawie wszystkie większe miasta mają swoje giełdy, na których dochodzi do najróżniejszych transakcji. Jasne - można tu kupić przedłużacz, rozgałęziacz, używane oryginały i pisma, ale też przerobić sobie konsolę (to jeszcze nie jest nielegalne) lub kupić pirackie kopie gier (a to już jest). W zasadzie miałem pewne opory, czy powinno się umieszczać tę grupę na równi z pracą w piśmie, sklepie lub firmie. I nie umieściłbym ich tutaj z cała pewnością, gdyby nie fakt, iż ludzi parających się tym zajęciem można co sobotę i niedziele spotkać na giełdach, a codziennie w godzinach rannych - także na stadionie. I wie o tym każdy. W tym - również organy odpowiedzialne za utrzymywanie prawa w naszym pięknym kraju. A ujmując to bardziej perfidnie - przy ich milczącej aprobacie.
Trudno się mówi.
Piratem nie jest tak łatwo zostać. Nie będę też podawał sposobów na zasilenie szeregów tej milczącej armii, która sprzedaje, lekka ręką licząc jakieś 60% czy 70% oprogramowania w Polsce. Oficjalnych danych i tak nie ma i nie będzie. Nie jest to istotne. Udało się nam jednak ustalić kilka szczegółów dotyczących tego niełatwego przecież fachu.
Sam pirat raczej nie dystrybuuje gier. Zajmuje się ich produkcją (czyli wypalaniem w ilościach przemysłowych), po czym spycha je swoim własnym dystrybutorom. To właśnie z nimi kontaktują się ludzie przychodzący na giełdę w poszukiwaniu nowości. Sprzedaż gier na giełdzie zorganizowana jest przez stójkowych. Do niedawna jeszcze na giełdzie było ich w sumie (pracując na zmiany) 20-30. Pchają oni gry w cenach między 30-45 złotych. Ich zarobek na tym interesie zawiera się w przedziale około 10 złotych (opłaty manipulacyjne i klimatyczne - wliczone). Z powodu wysokich cen, a jednocześnie większego ściemniania (jak nie ma płytki, którą klient chce jest "juma" - klient dostaje w zamian inną, przy czym utrzymywany jest w przekonaniu, że jest na niej nagrany właściwy tytuł). W sumie na giełdzie tygodniowo schodzi jakieś 50-100 płyt. Pieniądze są jednak rozdzielane pomiędzy osobę wypalającą płyty a staczy.
Nieco inaczej ma się sprawa z tłokami. Te sprowadzane są spoza naszej granicy i idą do klientów po dwadzieścia złotych, zaś sprzedawcy kupują je u źródła po jakieś 10-12 złociszy.
Dla osób zainteresowanych kupnem płyt na Litwie czy gdzieś indziej - tam kupuje się je po 1 dolar 70 centów. (a) Po przywiezieniu na miejsce rozchodzą się one w dwójnasób - kupują je hurtownicy, po jakieś 5 złotych przy ilości np. 80 sztuk (b) albo też od razu sprzedawane są po dwadzieścia złotych na stadionie (c). Bez pośredników najwyraźniej bardziej się opłaca bo do kieszeni sprzedawcy wpada ze dwanaście złotych.
Przeciętny, samotnie sprzedający detalista może tu zarobić około 1000 złotych miesięcznie.
Plusy i minusy są raczej dosyć widoczne. Do tych pierwszych zaliczyć można np. brak jakichkolwiek wymaganych kwalifikacji lub referencji. Do minusów - branie udziału w przestępstwie.
I kwestia sumienia.

Słowo na dobranoc

No i teraz już wiecie. Czy jesteście w stanie zastanowić się nad tym, czy jest szansa na zrobienie kariery w tej obiecującej branży, czy też może nie do końca. To prawda, że w sumie możliwości nie macie może zbyt wiele, ale takie są fakty. Decyzja jest wasza. I jeżeli czujecie, że nie chcecie za wcześnie rezygnować z gier, to możecie chociaż spróbować. Bo w pewnym momencie może się okazać, że wasi koledzy - dawni fani konsol, już z nich "wyrośli". A do kogo się wtedy zwrócicie?

DIVER'S DREAM

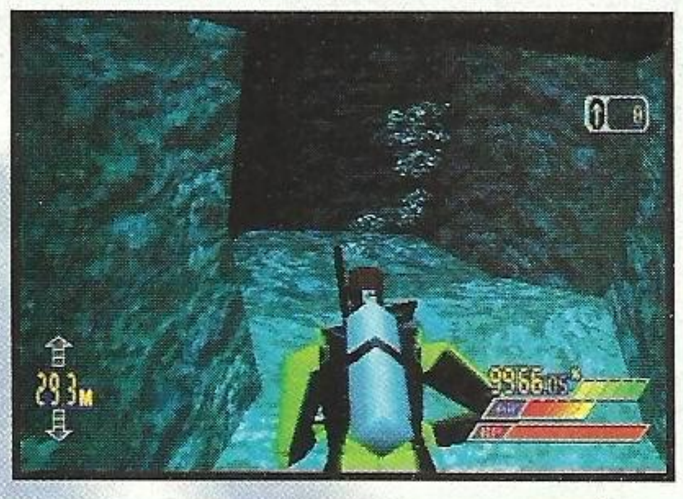
Czy masz nagrane na video przynajmniej dwa odcinki "Podwodnego świata Jeana Cousteau"? Czy oglądasz "Wielki błękit" mniej więcej raz na miesiąc? Czy myślałeś o zawieszeniu płetw i harpuna nad łóżkiem, chociaż twoje jedyne przygody z nurkowaniem to te w wannie?

Jeśli odpowiedziałeś tak na przynajmniej dwa z powyższych pytań, to nie musisz czytać tej recenzji. I tak już masz DIVER'S DREAM i pewnie właśnie podziwiasz wodorosty porastające hiszpański galeon... Jeśli jednak uczucie ekstazy na widok tafli wody jest ci obce, przeczytaj poniższe słowa. Jest bowiem szansa, że zmienisz zdanie...

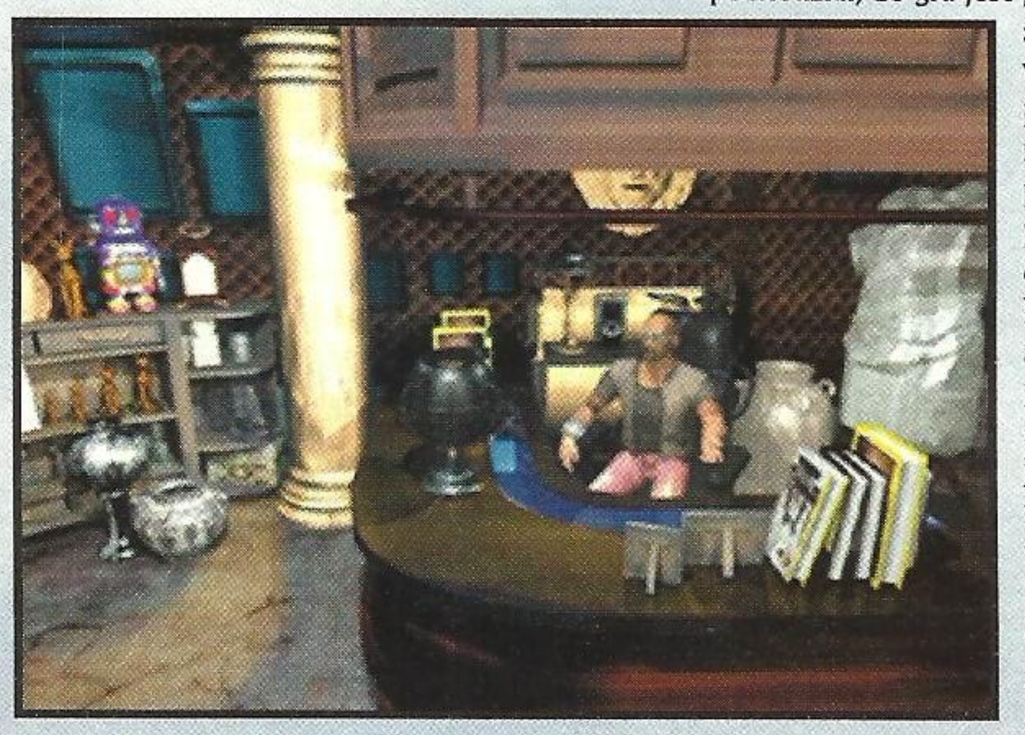
DIVER'S DREAM zaczyna się ładnie. Intro utrzymane w błękitach wprowadza w nostalgiczny nastrój - zaproszenie do romantycznej przygody, bez wojny i krwi. Zaraz później poznajemy nasze nowe "ja", czyli Jeana i staruszka będącego odtąd naszym wspólnikiem.

Intro cieszy oczy, ale już właściwa gra zasługuje na nagrodę w kategorii "najbardziej rozczarowująca grafika sezonu". Przemierzamy miasteczko - przed naszymi oczami zmieniają się statyczne obrazki. Wskakujemy do wody - nasz nurek jest dość kanciasty, rybki chwilami dwuwymiarowe, a ściany to wariacje na temat sześcianów i ostrosłupów (podpowiedź dla humanistów - kwadraty i trójkąty w trzech wymiarach). Kuleje też animacja - rybki wyskakują na nas znienacka, a obszar przed nami dorysowuje się na bieżąco.

Na nagrodę zasługuje za to muzyka, bardzo dopasowana do podwodnych spacerów. Co prawda nie jest to nic nowego od czasu FLUID, ale łagodny ambient najskuteczniej buduje nastrój. Typowa muzyka do grania w tle, relaksująca, ale nie usypiająca. Cały czas słyszymy też bulgot uciekających bąbelków powietrza, co daje złudzenie nurkowania.



Co bardziej spostrzegawczy zapewne zauważyli wzmiankę o przemierzaniu miasteczka. Tak, tak - ta gra ma fabułę! Chociaż nadrzędnym celem gry jest wydobycie wielkiego skarbu z zatopionego przed laty statku, to nie zaczynamy gry od przeszukiwania wraku w kombinezonie za dwadzieścia tysięcy w lokalnej walucie. Nasza przygoda zaczyna się od spaceru po mieście, w czasie którego poznajemy właściciela sklepu ze sprzętem do nurkowania oraz człowieka zajmującego się wyceną i kupnem naszych znalezisk. Ten pierwszy zleca nam znalezienie kamery, którą zgubił w jednej z grot jakiś czas temu. Jako nagrodę za zgłoszenie się do tego zadania dostajemy stare płetwy. Fajkę już mamy. To na początku cały nasz ekwipunek - nikt nie powiedział, że gra jest prosta. Zanim obkupimy się w różnorakie wynalazki pomocne przy nurkowaniu, musimy pamiętać o pojemności naszych płuc i nie przebywać za długo pod wodą. Należy też uważać na spadające głazy - wbrew pozorom, uniknięcie rozpłaszczenia pod jednym z nich nie jest takie proste. Poza tym, takie głazy mają niemiły zwyczaj blokowania dostępu powietrza w grocie, co skraca nasze życie do jakichś dziesięciu sekund.



Opisałam już minusy tej gry, nie chcę jednak sprawić wrażenia, że nie ma ona żadnych plusów. Bo ma - można do nich zaliczyć chociażby ciekawy temat, mało eksploatowany przez developerów. Drugim plusem gry jest realizm - nie startujemy od zera, ale nie możemy sobie również pozwolić na natychmiastowy zakup wszystkich elementów wyposażenia ze sklepu. Trzecim plusem... no nie wiem. Kanapowy nurek i tak już obwołał DIVER'S DREAM grą sezonu i nic tego nie zmieni. Ale przeciętny gracz zauważy chyba tylko dwa pierwsze plusy oraz muzykę.

To nie jest gra dla wszystkich - jeśli uważasz, że brak akcji przez minutę dyskwalifikuje grę, to nie sięgaj po DD. Ale jeśli znudziły cię już shootery, wyścigi i zręcznościówki, ta gra może być przyjemną odmianą.

Anek

Playstation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: KCET
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card

Naprawdę nie ma w czym wybierać...

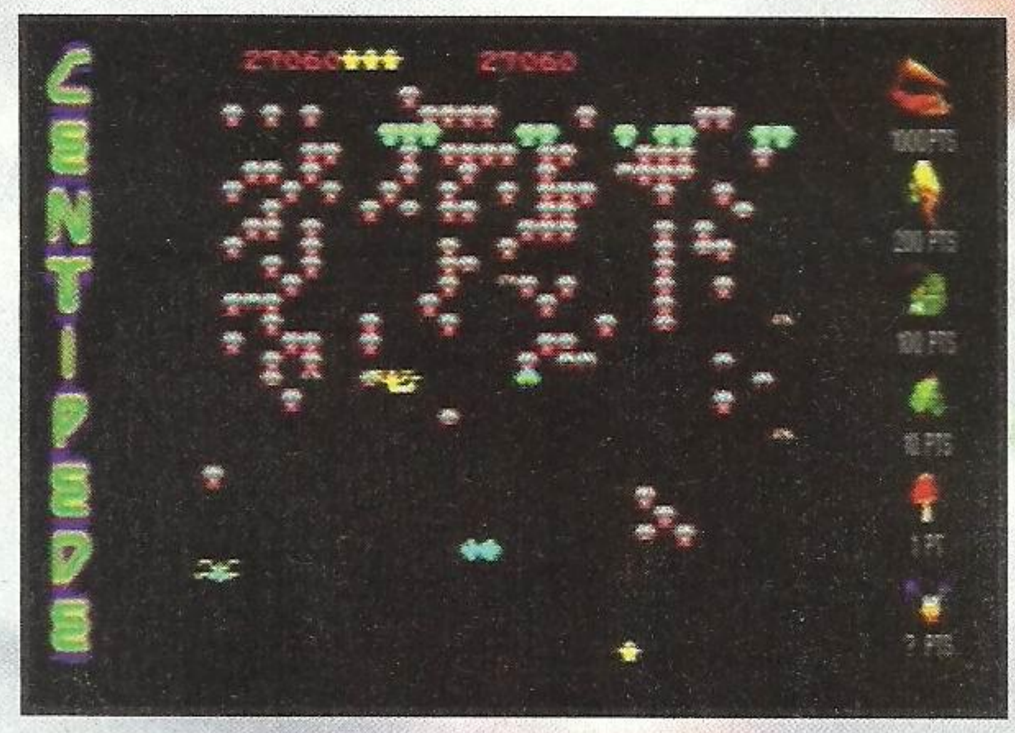
Jeśli chodzi o ten gatunek gier. Oprócz DIVER'S DREAM jest tylko TREASURES OF THE DEEP i mniej więcej dlatego ta gra jest warta uwagi. Co nie znaczy, że nie powinna być lepsza... Trochę szwankuje grafika, ale pływa się całkiem fajnie. Wybór należy do was. [Gulash]

Alternatywnie...

TREASURES OF THE DEEP to podobna propozycja innego japońskiego giganta - Namco. Także nurkuje się w poszukiwaniu skarbów, tamta gra jednak w swoim czasie - ponad rok temu - była dużo bardziej interesująca.

CENTIPEDE

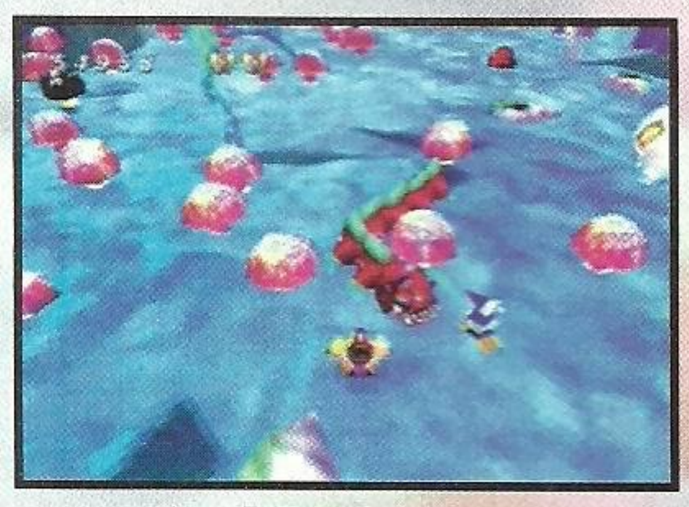
Kiedyś bawiło nas wszystko co tylko poruszało się na ekranie. Wystarczyło, że można postrzelać, poskakać - reszta była nieważna. Grafika, muzyka... Kogo to obchodziło? I tak były tylko ośmiobitowe konsole i komputery. Widać panowie z Hasbro zatrzymali się w tamtych czasach. Wyciągnęli stary przebój firmy Atari i po delikatnych upiększeniach rzucili go na rynek pod nazwą CENTIPEDE. Ale komu to jest potrzebne?



This sucks

Ale komu to jest potrzebne? [Banan]

Od razu odpowiem - nikomu. Poza nielicznymi, nikt nie będzie chciał spojrzeć na tę grę. Dlaczego? A komu chce się bezmyślnie strzelać do poruszającej się gąsienicy i innych nielicznych przeszkadzajek? Dosłownie tylko do tego sprowadza się cała zabawa. Nie mam nic przeciwko prostym grom, pod warunkiem, że mają w sobie choć trochę jaja. CENTIPEDE jest niestety nieciekawe. A to głównie za sprawą bardzo słabej oprawy graficznej. Podczas gry nasuwa się nieodparte wrażenie, że powstała na Yaroze w domowym zaciszu. Trójwymiarowe środowisko jest bardzo proste. Standardowa rozdzielczość, ziarnistość obiektów i ich mała szczegółowość sugerują, że kod programu jest dziełem mało doświadczonych ludzi. CENTIPEDE od innych programów pochodzących z czarnej konsoli wyróżnia jedynie muzyka i bardzo dobre wstawki FMV. Numery przygrywające w tle to żywe, ciężkie techno, które fajnie pasuje do ogólnie panującej rozwałki. Natomiast filmy są znakomicie wyrenderowane, postacie - wyraźne, mały stopień kompresji. To wszystko sprawia, że z przyjemnością się je ogląda. Ale jak wiecie kilka wstawek nie jest w stanie uczynić gry dobrą. Niestety stary pomysł zmarnowany. Mam się za wytrawnego gracza i mimo mego ciągłego łaknienia na nowe tytuły CENTIPEDE poleciało do szafy, której nie otwieram.



Brat

Playstation 3

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 3

Wydawca: Hasbro
Producent: Hasbro
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock

SUPERMAN 64

Od samego początku podejrzewaliśmy, że coś z tą grą jest nie tak. Wypad na E3 i ujrzenie tego "dzieła" w akcji niemal przyprawił nas o konwulsje. I oto jest! Oczekiwany przez wszystkich czterech wielbicieli faceta w czerwonych majtkach w Polsce - SUPERMAN 64!

Megamasakra

Grę SUPERMAN 64 pięknie podsumował ktoś na jednym z zachodnich site'ów internetowych: "Służy jedynie jako wyznacznik totalnego i absolutnego dna". Czy mam coś dodawać? [Banan]

Ogóle Superman jako postać wyraźnie podupadł w ostatnich latach. Doszło nawet do tego, że firma DC Comics wydająca kolejne albumy z przygodami Kryptonity uśmierciła go, a potem szybciutko wskrzesiła z nowym logo i strojem. Po prostu nasz supermężczyzna nie przetrwał próby czasu, a ta gra jest najlepszym tego przykładem.

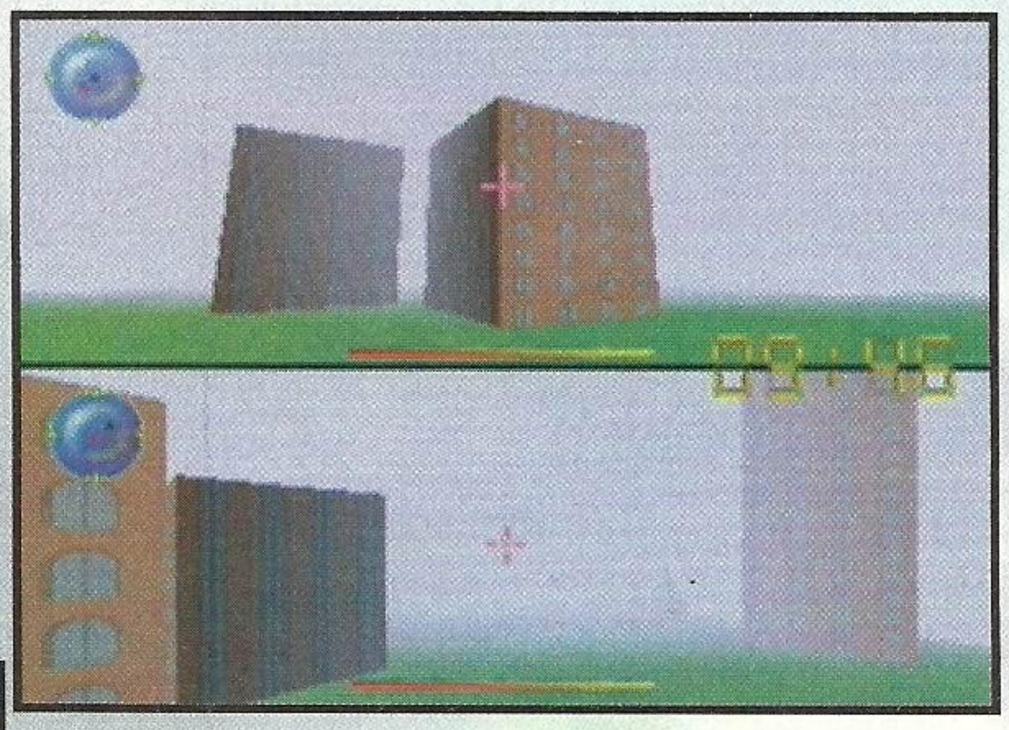
Lex Luthor porwał i uwięził przyjaciół Supermana w stworzonym przez siebie wirtualnym świecie. Superczłowiek nie będzie patrzył spokojnie jak cierpią jego przyjaciele i rzuca się do boju z przeważającymi siłami nieprzyjaciela. Spotka wielu znanych już sobie przeciwników, z którymi będzie zmuszony stoczyć długą i wyczerpującą walkę.

Gra podzielona jest na dwa etapy. Pierwszy to nudne latanie między pierścieniami frapująco pozostawionymi przez Luthora, gdzie sterowanie woła o pomstę do nieba. Drugi to mniej nudne, ale równie fatalne łażenie po ziemi, klepanie przeciwników i robienie właściwych dla Supermana rzeczy - takich jak przepalanie czegoś wzrokiem, podnoszenie olbrzymich przedmiotów czy też przełączanie przycisków (po otrzymaniu uprzednich instrukcji co i jak przełączyć).

Nieobecny jest tu jakikolwiek element zabawy, brakuje emocji. Tragedia i padaka.

Grafika jest słaba, z dużym pop-up'em i mgłą. Całość wygląda jak gra sprzed kilku lat, a nie jak produkcja na miarę schyłku millenium. Muzyka jest po prostu żałosna, prawie jak na Pegasusie. W grze znajduje się też opcja multiplayer nawet dla czterech graczy, ale to jakieś totalne nieporozumienia mające tyle wspólnego z całą resztą gry, co Neo Plus z magazynem Wamp.

Chest Rockwell

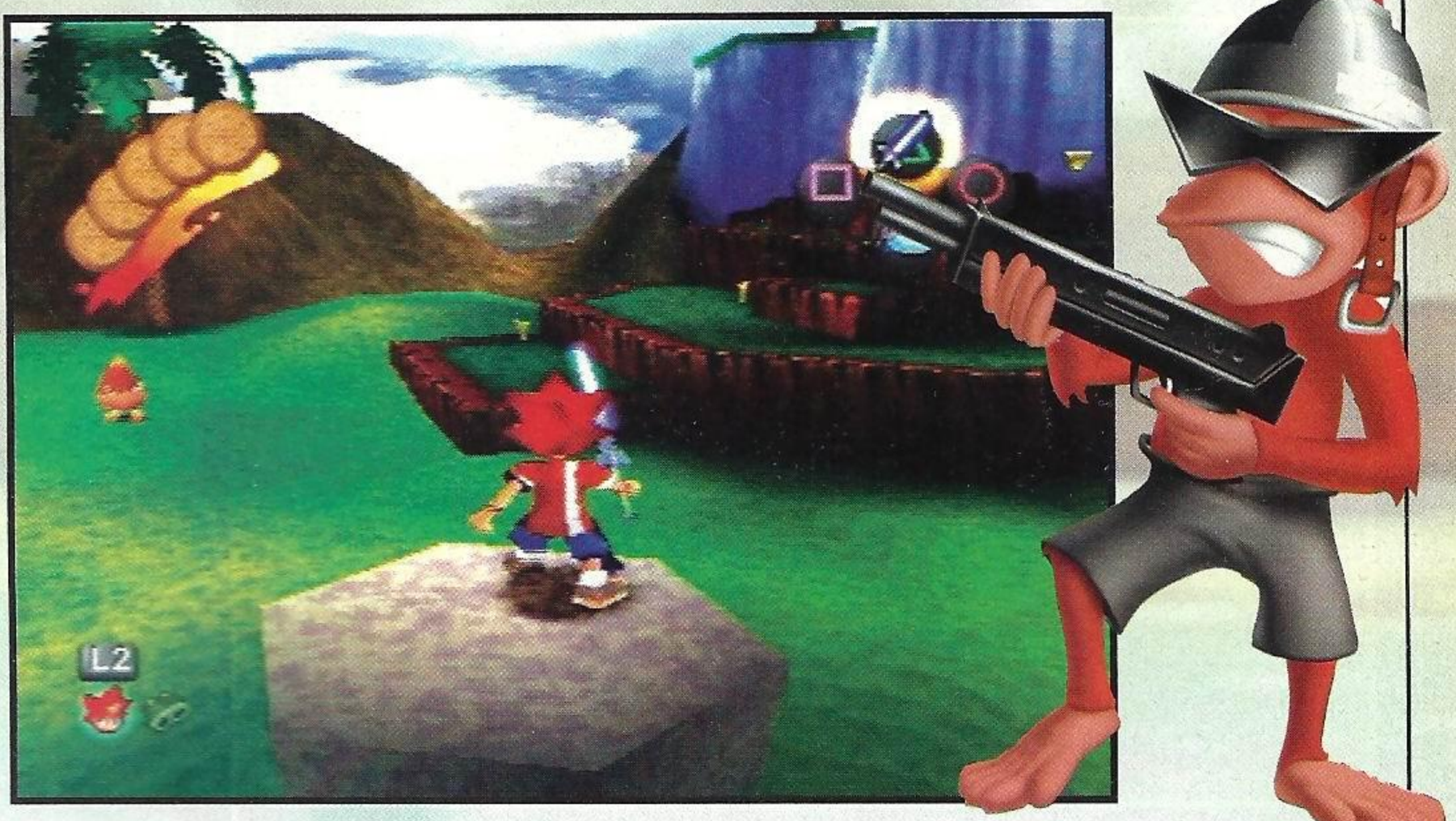


Nintendo 64

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
MIÓD 1

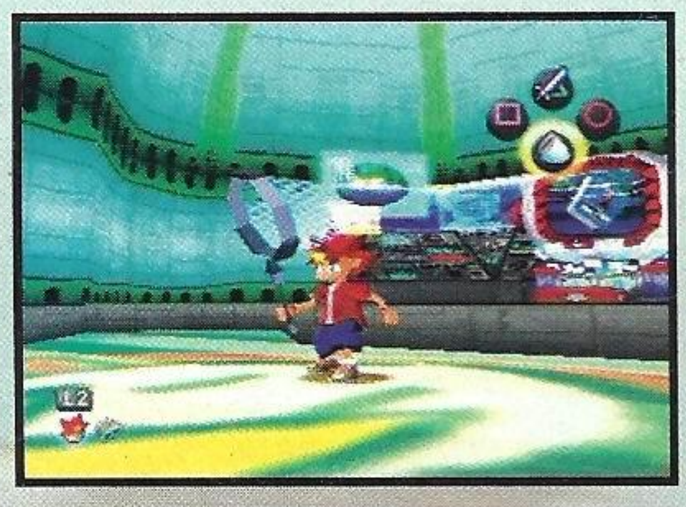
Wydawca: Titus
Producent: Titus
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

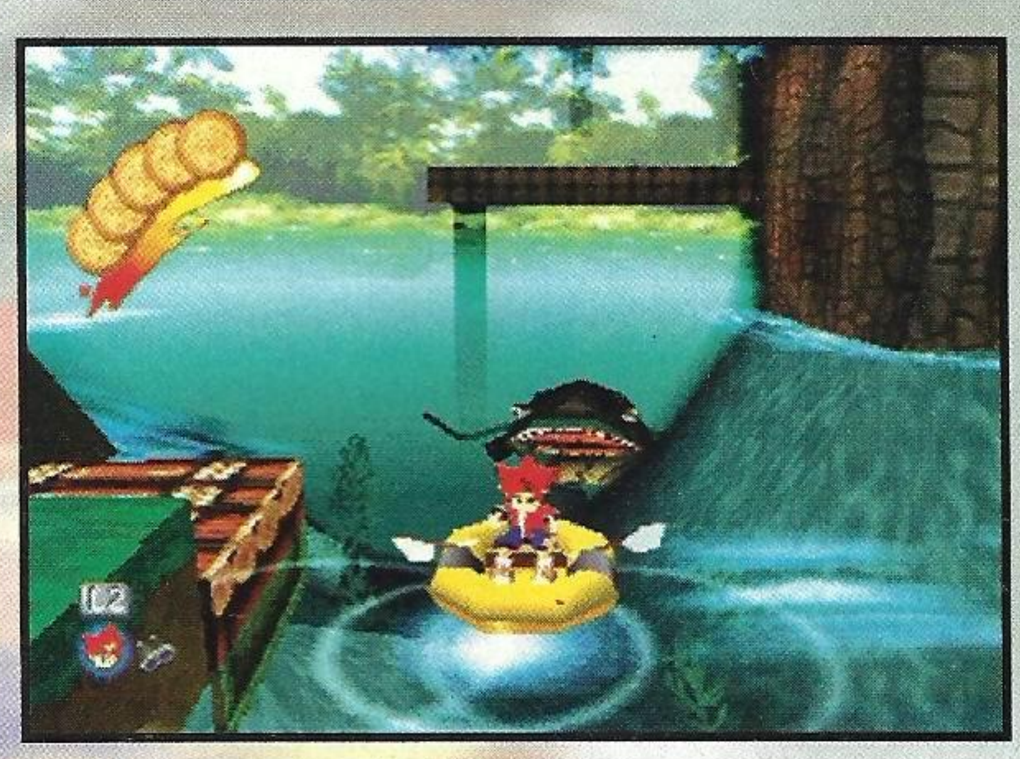
Biedny, wciąż mały Spyro może najwyżej z łezką w swym małym, smoczym ślepiu patrzeć na obłoczek kurzu jaki zostawił za sobą bohater nowego i lepszego platformera 3D na PSX-a.



APE ESCAPE

APE ESCAPE był jednym z bardziej nieoczekiwanych przebojów jakie zaprezentowało Sony na E3. Jej bohater - Spike jest młodym koleżką, któremu w udziale przypadło nietypowe zadanie. Musi wyłapać 204 małpy, które, dowodzone przez złowrogiego Spectra, weszły w posiadanie specjalnych hełmów podnoszących inteligencję po czym zaczęły wprowadzać w życie swój plan. A ten zakłada zmianę naszej, "ludzkiej" historii, co z kolei umożliwi małpom urządzenie służące do przenoszenia w czasie. Spike wraz z dwójką przyjaciół (w tym szalonego profesora konstruującego przydatne w misji urządzenia) musi zatem złapać wszystkie małpy, naturalnie przy pomocy gracza. Do pomocy ma przyjaciółkę, rzeczonego już profesora i oferowane przez niego gadżety (z ciekawszych należałoby wymienić procę, maczugę elektryczną, sieć na małpy, zdalnie sterowany samochód budzący w małpach przerażenie, urządzenie do latania) i pojazdy - czołg, łódź itp.





Te małpy są prawie tak jak smerfy. Tylko, że nie ma chyba smerfa, który stylizuje się na gangsta' rappera, ani też żadnego, który nadmiernie interesował się duchami. Wszystko jedno. I tak trzeba je wszystkie dorwać.

Gra nie odstaje od innych, bajecznie kolorowych i żywych platformerów w rodzaju CRASHA czy SPYRO, ale z racji swojej świeżości wygląda o wiele ciekawiej od starszych tytułów. Po pierwsze ze względu na samą ideę, a po drugie ze względu na świetnie rozwiązane sterowanie. Jest wszakże jeden warunek - gracz musi być uzbrojony w Dual Shock'a. Bez tego gra się po prostu nie uruchomi. Jest to spowodowane wykorzystaniem przez grę obydwóch gałek pada (jedna służy do sterowania samym bohaterem, druga - do obsługi trzymanych przedmiotów) oraz przycisków z symbolami geometrycznymi odpowiedzialnych za wybór aktualnie używanego gadżetu. Wykorzystano nawet przyciski w gałkach - na przykład do nurkowania i wynurzania się w wodzie.

APE ESCAPE zostało podzielone na dwadzieścia pięć poziomów rozgrywających się w ośmiu okresach - z czasów, które minęły oraz tych, które nadejdą. Część rozlokowanych na różnych poziomach małp nie jest dostępna od razu, a dopiero po uzyskaniu kolejnych wynalazków profesora. Trzeba więc będzie poodwiedzać niektóre poziomy ponownie - po pewnym czasie. Zgrabnie wpleciono w fabułę gry poziomy, w których tradycyjne bieganie z siatką za małpami zostanie zastąpione na przykład przez pływanie łódką i wpław w poszukiwaniu małp, zjazd na nartach i jeszcze kilka innych atrakcji. Przez to wszechobecna nuda nie dopada gracza już po kilku poziomach, co należy pochwalić.

Grafika i dźwięk są takie, jakich można się spodziewać po doświadczonych programistach japońskiego oddziału Sony. Czyli - trzymają poziom, ale bez fajerwerków technicznych. Jest kolorowo, przyjemnie i relaksująco, a do tego przygrywa sympatyczna i nie narzucająca się muzyka.

APE ESCAPE jest jednym z tych tytułów, obok których nie powinno się przechodzić obojętnie. Bardzo szanujemy gry wprowadzające coś nowego do gatunku, a niewątpliwie takim właśnie tytułem jest rzeczony AE. Jeśli macie ochotę na porządną zręcznościówkę, to jest właśnie to.

Banan & Gulash

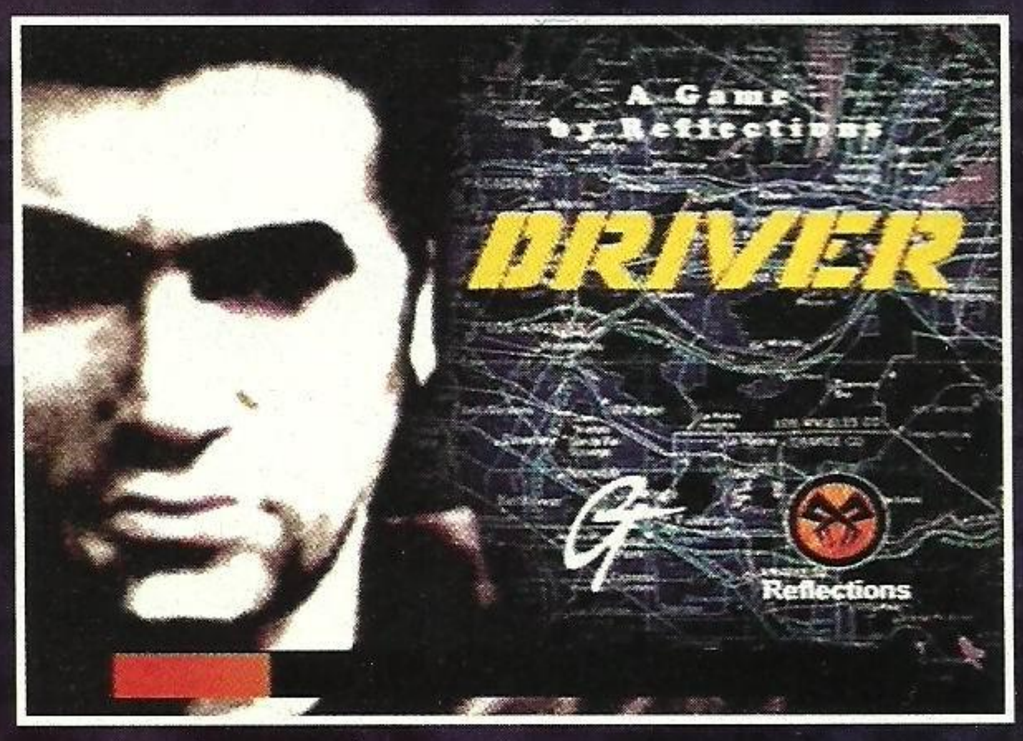
Playstation **8**

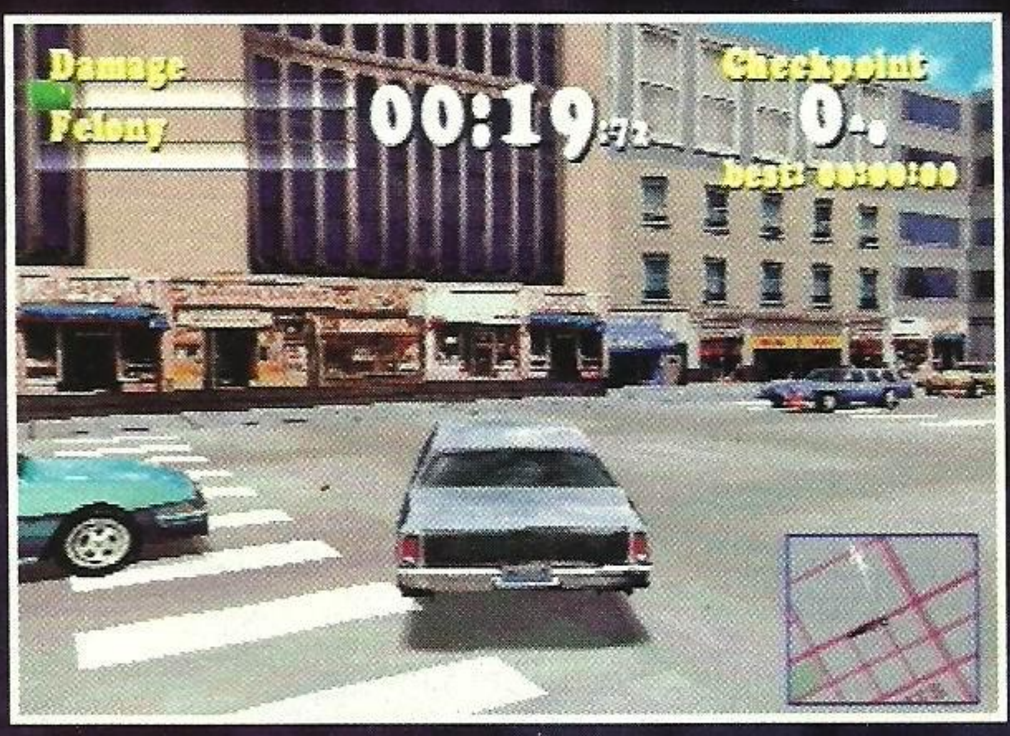
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Eidos
Producent: Pumpkin
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card

Ape Escape czyli Saru! Get you!

W Japonii APE ESCAPE nazywa się SARU! GET YOU! A "Saru" to po japońsku małpa. Może to znaczyć tyle co: "Małpo! Dorwę cię!"





DRIVER

Czytając zapowiedzi DRIVERA nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że firma Reflections jest naprawdę twarda. Po wszystkich głosach krytyki adresowanych do twórców agresywnych i brutalnych gier, developerzy ogłosili, że gracz wcieli się w rolę kierowcy pracującego dla grupy przestępczej.

Mr Driver, Let me In.

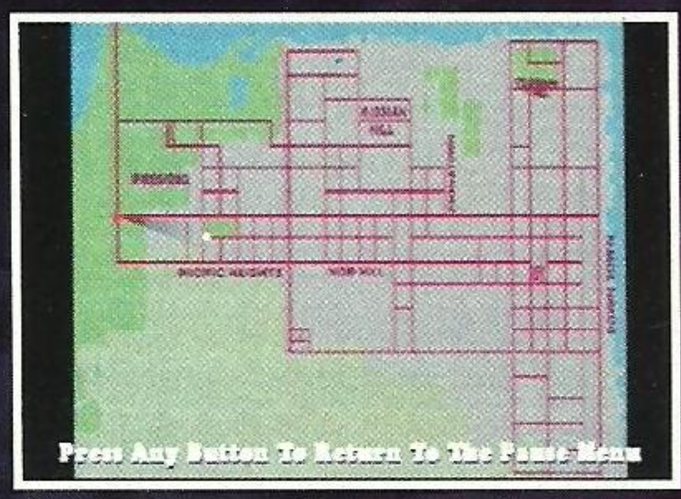
W zasadzie nie grywam w racery, ani nic co wymaga kręcenia kółkiem, ale DRIVER jest fajny. Gra się w niego praktycznie bardzo arcade'owo, a dla takiego ignoranta to jest najważniejsze. Razem z urozmaiconymi misjami, bo racery z jeżdżeniem w kółko po prostu mnie usypiają. [Banan]

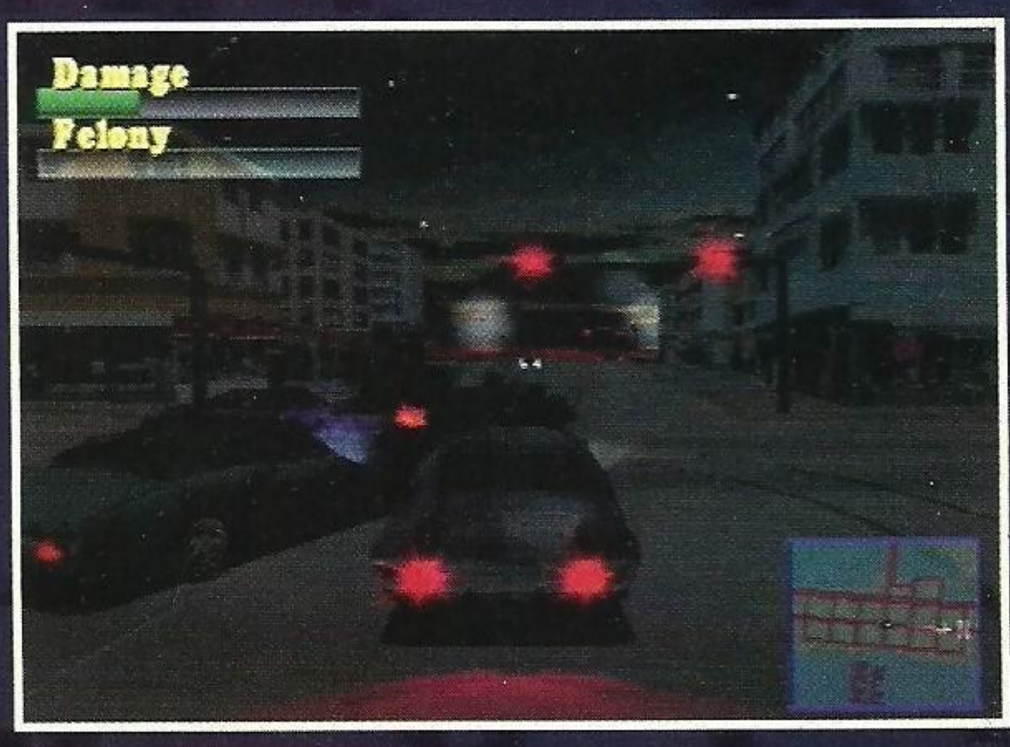
Tymczasem co się stało? Okazało się, że firma pragnąc, aby DRIVER mógł ukazać się w Niemczech przemianowała głównego bohatera z gangstera na gliniarza tajniaka, a wszystkich pieszych obdarowała zmysłem, który skutecznie uniemożliwia ich przejechanie. Oczywiście w zasadzie nic się oprócz tego nie zmieniło, ale prawda pozostaje jedna. Względy rynkowe ewidentnie złamały chłopaków.

Tak więc intro wprowadza nas w rolę gliniarza, który podejmuje się zejścia do podziemia, w celu rozpracowania mrocznych szumowin. Ale już zaraz po tym zaczyna się nieskrępowana zabawa: w kotka i myszkę z pędzącymi radiowozami, omijanie stawianych blokad, przerzut trefnych towarów i ściganie innych fur. Wszystko w klimacie lat siedemdziesiątych.

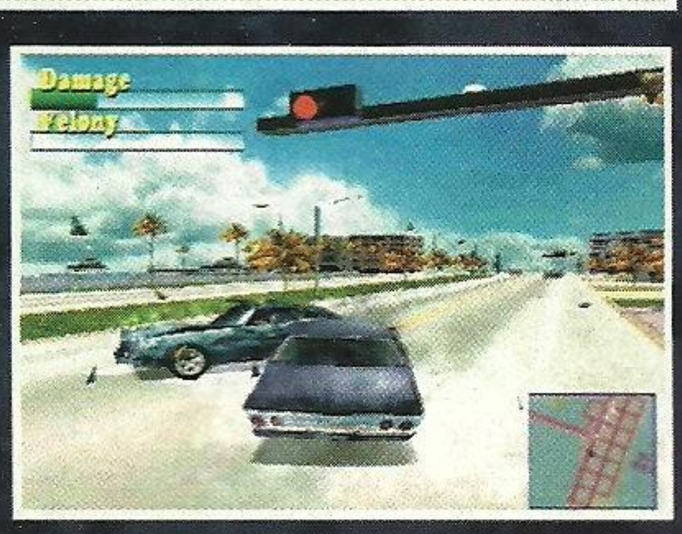
Co początkujący mafijny kierowca musi zrobić? Ten tak po macoszemu potraktowany w GTA element wysuwa się w grze Reflections na pierwszy plan. Otóż musi umieć spalić gumę, wykręcić 360 i 180 stopni, jeździć slalomem, ostro hamować itd. Ten test jest czymś w rodzaju zdobycia licencji w GRAN TURISMO. Tym bardziej, że czasu na wykonywanie wszystkich ewolucji zbyt wiele nie ma, a w dodatku próba odbywa się w garażu, który zbyt dużą powierzchnią nie grzeszy. I wózka za bardzo porysować nie można bo się szefostwo patrzy. Na szczęście manewry można przećwiczyć z samochodem, który jedzie przed nami i zostawia smugę. W zasadzie ten test jest jednocześnie wprowadzeniem w tajniki jazdy, która charakteryzuje się niesamowitą prostotą i nie mniejszą miodnością. Po pomyślnym przebrnięciu testu nasz człowiek budzi się w obskurnym motelu. To z niego prowadzi droga do sławy i wysokiej pozycji w mafii. Odsłuchując nagrane na automatycznej sekretarce wiadomości może podjąć się zlecenia (czasem jest ich więcej niż jedno, trzeba więc wybierać). Zadania polegają na ogół na przewiezieniu czegoś lub kogoś gdzieś - na przykład chłopaków po "robocie bankowej".

Gaz, hamulec, ręczny, wsteczny i to wszystko. Żadnej zmiany biegów ani nic takiego. I samochód zachowuje się rewelacyjnie. Kiedy podejmujemy się kolejnych zadań, okazuje się jak wiele pomysłów umknęło twórcom dotychczasowych gier z bohaterem na czterech





kółkach na pierwszym planie. Śmiganie po ulicach w pościgu za poszukiwanym samochodem, ucieczka z kotła policyjnego, czy też gubienie mało subtelnego ogona... To wszystko odbywa się przy zatłoczonych ulicach San Francisco, na pełnych wielkich spadków i wzniesień szosach Los Angeles (to właśnie na nich samochody tak pięknie fruwają na filmach) czy wąskich przesmykach trzewi Miami. Próbując zgubić ścigającego nas policjanta, nie raz trzeba się będzie uciekać do nieczystych sztuczek w rodzaju zjazdu na pas prowadzący w przeciwnym kierunku, chwilową jazdę na czołowe z innym kierowcą i nagłego powrotu na własny pas. Co, dobrze przeprowadzone (z dokładnością co do metra), może skutecznie wykluczyć ścigające smerfy. Przez cały czas dostępna jest mapa, która pokazuje miejsce aktualnego pobytu gracza i punkt, do którego trzeba dojechać. Pomocny okazuje się kompas.



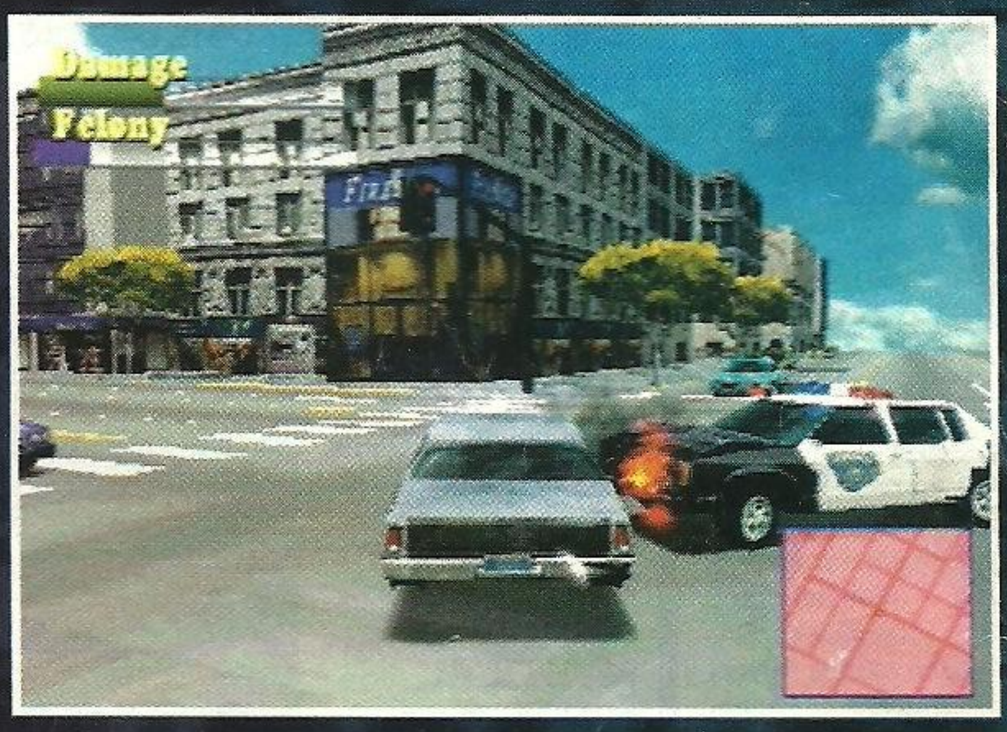
Naturalnie pojazd, którym kieruje gracz ma ograniczoną wytrzymałość i za którąś kraksą dosłownie rozpadnie się na kawałki. Aby jednak maksymalnie poprawić sobie humor, można po zakończonej akcji włączyć sobie podgląd sytuacji i cały pościg obejrzeć z własnoręcznie wybranej i ustawionej względem samochodu kamery. Gracze ze smykałką reżyserską mogą sobie w tym momencie poszaleć - opcje ustawienia kamery, jej kąta, przewijanie filmu bądź oglądanie go klatka po klatce powinno zaspokoić nawet najbardziej wybredne gusta.

Samochody zachowują się w sposób dosyć realistyczny. Nie raz zdarzało mi się mknąć ulicami nie zwracając uwagi na takie detale jak na przykład sygnalizację świetlną czy potrącane samochody. Tymczasem na replayu wyraźnie widoczne były wózki, które po uderzeniu przez mojego srebrnego szerszenia zjeżdżały na pobocze, waliły w ścianę domu i zapalały się (z obowiązkowymi kłębami czarnego dymu walącego z miejsca gdzie niegdyś znajdował się silnik). Niestety - tak jak podałem na początku - zupełnie nierealnie zachowują się ludzie, którzy uciekają sprzed maski samochodu, za nic na świecie nie pozwalając się potrącić.

A propos sygnalizacji świetlnej. Przestrzeganie przepisów ruchu drogowego jest niezbędne, jeśli nie chce się mieć na karku tuzina glin (co innego, gdy jedzie się "waloną" furą - wtedy nic nie pomaga, trzeba wiać). W niektórych misjach będzie to oczywiście niewykonalne, szczególnie wtedy, gdy trzeba gdzieś dojechać przed upływem wyznaczonego czasu. W innym wypadku warto postać na czerwonym świetle, aby nie narażać się na kolejne uszkodzenia samochodu.

Oprócz głównego trybu nazwanego Undercover, DRIVER ma także mnóstwo innych opcji. Można spróbować swoich sił w jednej z mini-gierek, które przygotowali autorzy - naturalnie także samochodowych. Można wybrać się na przejażdżkę po jednym z miast, można pobawić się w montażystę filmowego oraz obejrzeć swoje najlepsze pościgi zapisane wcześniej na karcie pamięci.

Rzeczą, która momentami drażniła mnie w grze, jest dość przeciętna inteligencja innych kierowców. Normalnie, gdyby jakiś wariat zaczął jechać pod prąd na autostradzie, inne samochody w popłochu rozpierzchłyby się na boki, unikając czołówki. Tutaj - rzadko. Kolejna sprawa to fakt, że policjanci chcąc zatrzymać gracza po prostu walą swoimi samochodami - byle pozbawić go energii.



Poza tym DRIVER jest po prostu wspaniały. Chyba po raz pierwszy udało się stworzyć realistyczną grę samochodową, której główną tematyką nie byłyby wyścigi - a to może przyciągnąć nowych graczy. Dużo tu innowacji, jeszcze więcej solidnego rzemiosła. Gra ma dobrą i bardzo sugestywną grafikę, której rozmachu nie wolno nie doceniać (wszystko wygląda tak, jakby było odtworzone na podstawie prawdziwych map miasta - może i jest?) oraz dobry dźwięk, szczególnie wycie silników. Przede wszystkim jednak DRIVER jest szalenie miodny, długi i ropzbudowany. To tytuł, przy którym można spędzić kilka miesięcy - zważywszy na to, że po ukończeniu trybu Undercover pojawia się... Zresztą co ja będę dłużej nawijał. Sprawdźcie sami, bo zdecydowanie warto.

Chest & Brock

Mądrej głowie dość dwie słowie

Z racerów wypadłem gdzieś tak w okresie RIDGE RACER REVOLUTION i choć trochę pogrywałem w GRAN TURISMO, to COLINA nawet nie tknąłem. DRIVER zaatakował moje zmysły z całą swoją siłą, wbijając się w najgłębsze zakamarki mózgu. Gra jest fantastyczna i z przyjemnością ją ukończę (zaraz po LUNAR: SSSC) Czego i wam życzę. [Gulash]

PlayStation 9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: GT Interactive
Producent: Reflections
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec '99
Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card

MYSTICAL NINJA 2

Jak polubiłem gościa z niebieskimi włosami.

Sympatyczny Goemon i lubieżny Ebisumaru przypadli mi do gustu już w pierwszej części przygód nazwanych imieniem tego pierwszego. Gra miała bardzo dziwny klimat, ale twórcy prawie od razu zapowiedzieli produkcję "dwójki". I naprawdę zdziwiłem się widząc jaką gra przeszła transformację. Ale to dobrze. Widać, że koncept ludzie z Konami mają. Tryb na dwóch jest tu wyśmienity. Polecam wszystkim, którzy lubia grać w dwie osoby bez żadnych przeklętych split-screenów. W sumie, oprócz tego fatalnego mordobicia DEADLY ARTS, Konami radzi sobie na Nintendo całkiem dobrze. Polecam Goemona.
Banan

Goemona i Ebisumaru pamiętamy z jednej z pierwszych gier RPG wydanych na Nintendo 64 - MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON. Wykręcona postać niebieskowłosego bohatera jest bardzo popularna wśród graczy, stąd też i sequel do tamtej produkcji. I tym razem mamy do czynienia z grą action RPG, niewątpliwie jednak bardzo pomieszanego z platformerem. Tak bardzo, że MYSTICAL NINJA 2 na pierwszy rzut oka wydaje się platformerem...

Osobiście nie traktuję tego faktu jako coś złego, bądź nieprzemyślanego - widocznie Konami ma swoje powody by tak rozgrywać piłkę, a jeśli gra pozostaje dobra, to chyba nikt nie powinien się czepiać. A MYSTICAL NINJA 2 jest po prostu dobry.

Sequel dalej utrzymany jest w zwariowanym, japońskim klimacie, nad którym tak rozwodził się Banan przeżywając dawno temu swoją recenzję pierwszej części. Od wydarzeń związanych z pojawieniem się UFO nad Japonią minęło już trochę czasu, nasi przyjaciele osiedli więc w jednej z wiosek i zapuścili brzuszki. Pewnego dnia wszystkowiedzący starzec (po naszemu mędrzec) wezwał do siebie Goemona i jego kumpla Ebisumaru demonstrując im swój najnowszy wynalazek - maszynę, która pozwala na przywracanie błąkających się dusz z powrotem do życia. Nagle z maszyny wyskakuje Siostra Bisumaru (która wygląda bardzo podobnie do Ebisumaru) po czym... kradnie straszliwą maszynę! Nasi chłopcy nie mogą dopuścić do jej nadużycia związanego z produkcją duchów, goblinów i innych stworów zagrażających rodzajowi ludzkiemu. Zaczyna się quest, którego scenariusz będzie się rozwijał.

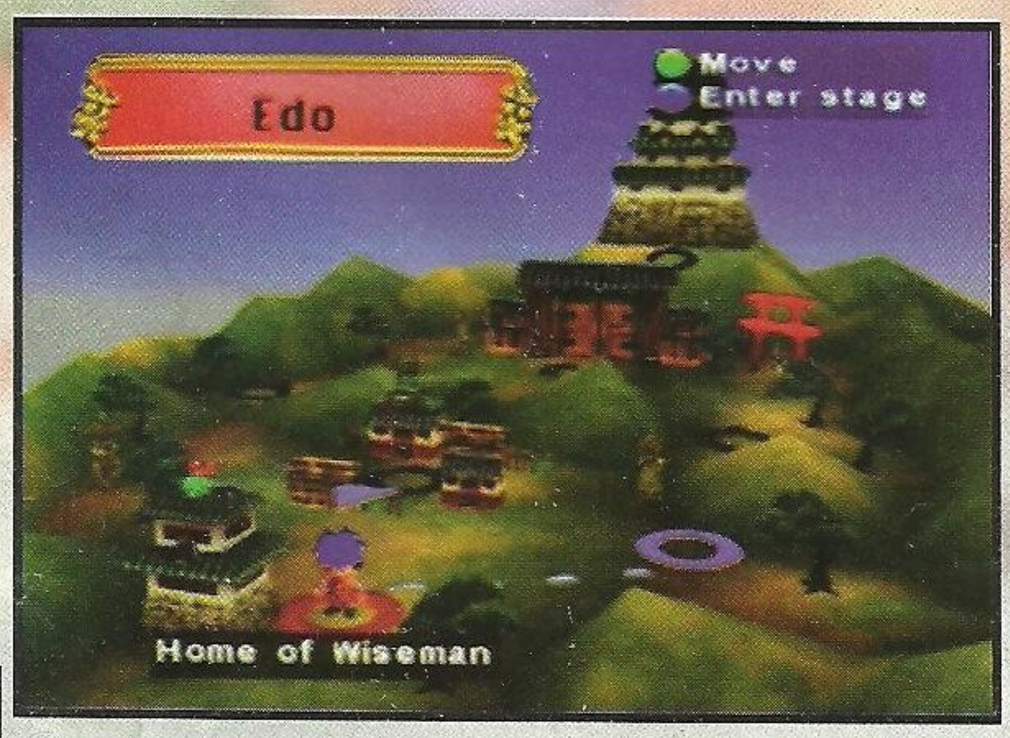
Na pierwszy rzut oka MN2 to scrollowany platformer wykonany w całości ślicznej, efektownej trójwymiarowej grafice. To znaczy, że podczas gry poruszamy się jedynie w dwie strony - lewo bądź prawo, a cała oprawa składa się z tłustych polygonów obciągniętych słuszną ilością tekstur. Oczywiście skaczemy też nad przepaściami i traktujemy przeciwników posiadanym osprzętem - czy to "z ręki", czy miotając pociski. Zbieramy pozostawione przez nich śmieciuszki, zdobywając w ten sposób więcej pocisków i tak dalej, byle do przodu. Naturalnie są bossowie, w walce z którymi trzeba będzie opanować pewne techniki.

Uzupełnieniem zręcznościowych atrakcji są z lekka zaprawione RPG'owym sosem poziomy, w których zwiedza się okoliczne miasta rozmawiając z mieszkańcami. Udzielają oni wskazówek gdzie dalej się udać, a ich domostwa kryją czasem pożyteczne przedmioty i sklepy, w których można dokonać zakupów.

Ważne jest, by gra posiadała zróżnicowane poziomy bądź coś, co nie pozwoliłoby graczowi odejść od konsoli. Na szczęście ta gra jest wręcz kopalnią (niekoniecznie nowych - ale dobrych i sprawdzonych) bajerków, począwszy od konika na którym można kawałek się przejechać, aż po poziomy w których pływa się pod wodą. Jednak najważniejszym atutem MYSTICAL NINJA 2 jest możliwość gry w dwie osoby jednocześnie. Tak jest - platformówka/RPG na dwóch graczy, którzy kooperują ze sobą podczas pokonywania kolejnych niebezpieczeństw. Bardziej doświadczony mistrz pada, może wziąć na plecy kumpla podczas niebezpiecznych skoków, z kolej ten drugi może odwdzięczyć mu się podwyższeniem jego mocy rażenia. Są także secrety oraz dwóch dodatkowych bohaterów, których zdobędą tylko najbardziej wytrwali.

Gra wykonana jest bardzo porządnie - ma ładną grafikę i dobry dźwięk - nie ma się do czego przyczepić. Choć nie jest to powalający produkt, to na pewno jest porządny i trzyma poziom Nintendowych produkcji Konami. Warto zwrócić uwagę na tę grę.

Gulash



PlayStation 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: KCEO
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

NEO PLUS

(c) 1999 Eidos

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEGO KOMPUTERA I KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

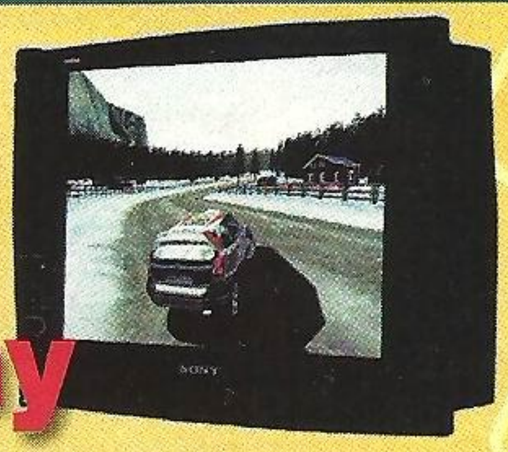
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
Ultima s.c., 00-867 Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

I stało się! Nadeszły długo oczekiwane przez nas wszystkich wakacje. Mamy nadzieję, że wszystkim, którzy poświęcali dużo czasu grom szczęśliwie udało się zakończyć rok. Naturalnie życzymy naszym klientom udanego wypoczynku, a gdyby coś nie wypaliło, np, pogoda, zapraszamy do korzystania z naszych usług. Wszystkim, a szczególnie tym, którzy dużo zamawiają polecamy przystąpić do elitarnego grona stałych klientów. Niech moc będzie z Wami!

3-cia edycja
WIELKI KONKURS ULTIMY trwa

Telewizor 25-calowy wylosowany



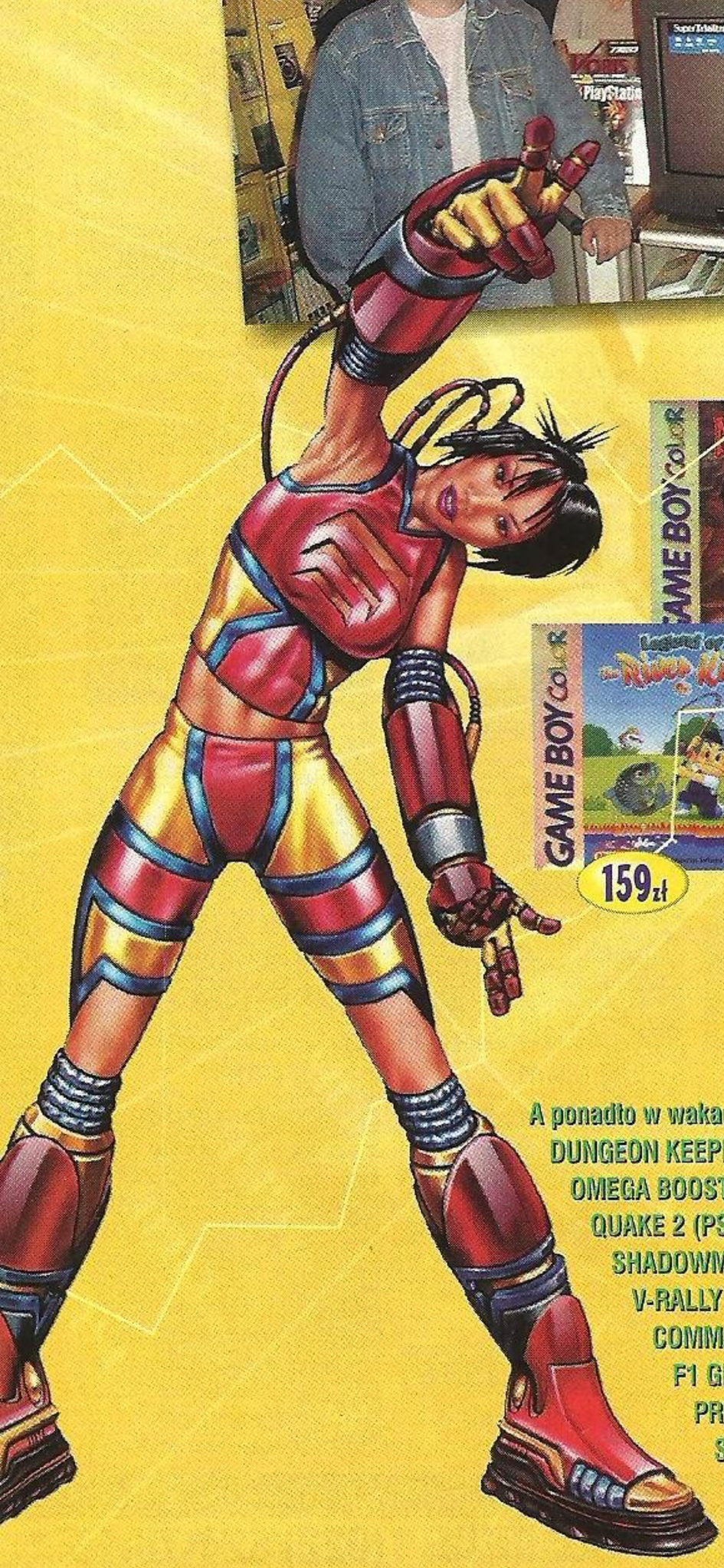
Mimo wszelkich kataklizmów i przeciwności losu pan Mariusz ze Słubic w końcu dotarł do nas i szczęśliwy odebrał swoją wielką nagrodę. A oto zdjęcie tej uroczystej chwili:

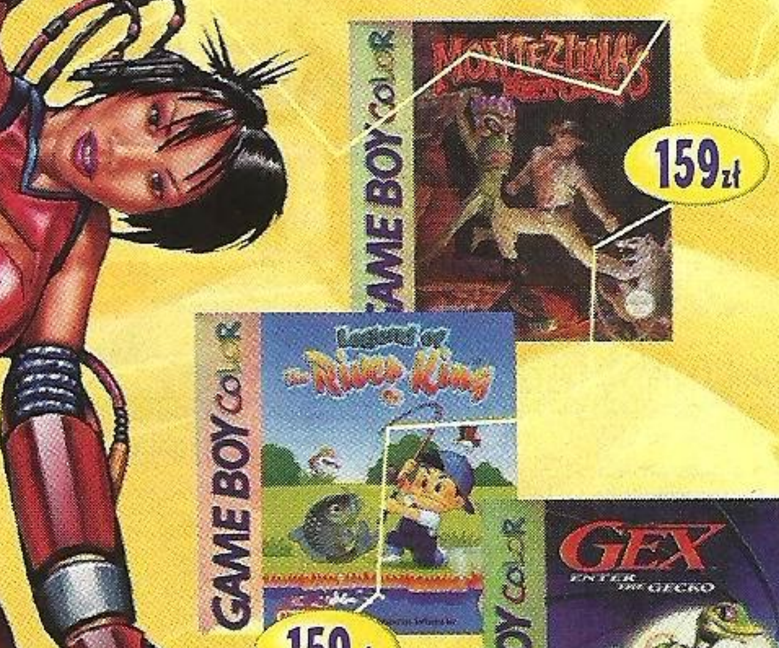
W związku z licznymi prośbami i sugestiami postanowiliśmy wprowadzić w życie kartę stałego klienta: „KARTA KLUBU ULTIMA". Umożliwia ona korzystanie z szeregu przywilejów dotyczących zakupów gier i akcesoriów w naszej firmie. Karta umożliwia:

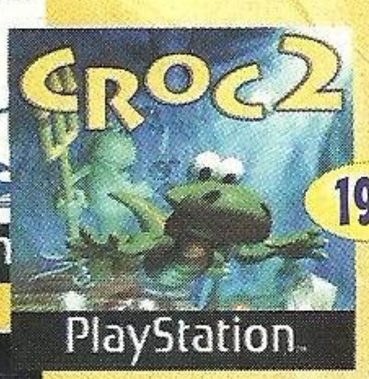
1. stały rabat 5%
2. pozwala korzystać ze specjalnych ofert miesiąca
3. posiadacz Karty otrzymuje zamówione produkty w pierwszej kolejności
4. Karta jest ważna dożywotnio
5. posiadacz Karty nie jest zmuszony do żadnych zakupów

Szczegółowe informacje uzyskacie Państwo telefonicznie.
Aby dołączyć do elitarnego grona stałych klientów i do końca życia kupować taniej należy:
– zamówić telefonicznie lub listownie Kartę Klubową w cenie 29,90 zł **albo**
– dokonać jednorazowego zakupu na łączną kwotę powyżej 700 zł, a Kartę otrzymacie Państwo GRATIS!

Promocja miesiąca tylko dla posiadaczy Kart:
karta pamięci 15 bloków





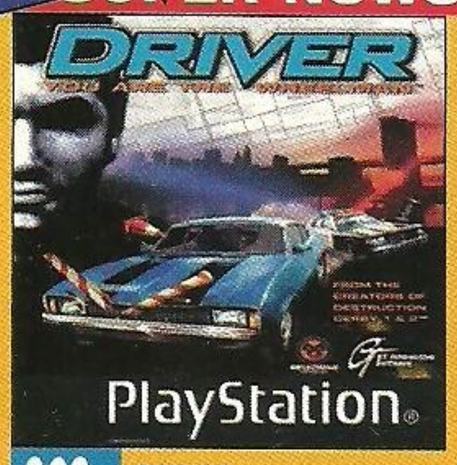


A ponadto w wakacje pojawią się:
DUNGEON KEEPER 2 (PSX) - lipiec
OMEGA BOOST (PSX) - 23 lipiec
QUAKE 2 (PSX) - lipiec
SHADOWMAN (PSX) - sierpień
V-RALLY 2 (PSX) - koniec czerwca
COMMAND & CONQUER 3D (N64) - sierpień
F1 GRAND PRIX 2 (N64) - lipiec
PREMIER MANAGER 64 (N64) - lipiec
SHADOWGATE (N64)- lipiec
SOUTH PARK (N64) - czerwiec

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

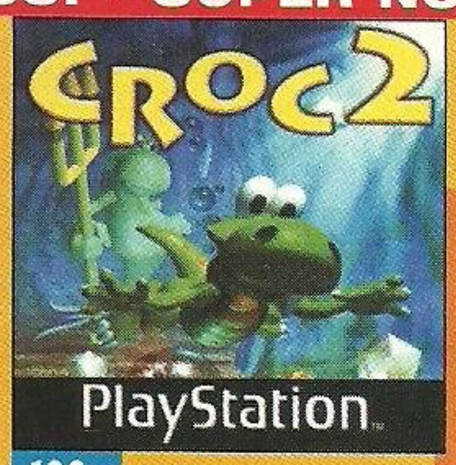
PlayStation™ PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



209zł DRIVER

Super wozy, pościgi, rozwałka. Słowem super akcja! Długo oczekiwany HIT już w sprzedaży. Angielska wersja.



199zł CROC 2

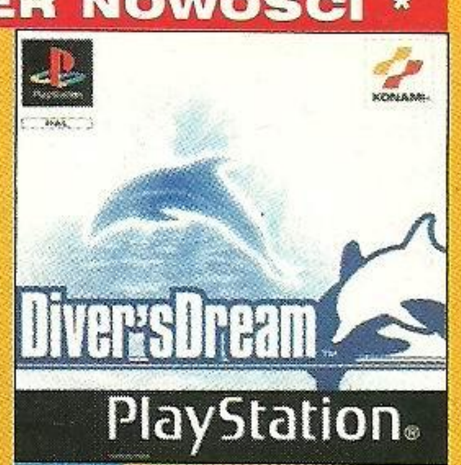
Kontynuacja znakomitego tytułu dla najmłodszych. Przygód małego smoczka ciąg dalszy. Angielska wersja. Szukajcie w połowie lipca.

199zł SYPHON FILTER

„Shooter z mnóstwem akcji, wzbogacony jednocześnie o elementy skradanki" (N+). Angielska wersja.

199zł RACING SIMULATION

Najlepsza propozycja z tematyki Formuły 1 w tym roku.



199zł DIVER'S DREAM

„Marzenie nurka", czyli propozycja dla miłośników wielkiego błękitu.

219zł SILENT HILL

Niesamowity horror, pogromca Resident Evil. W drugiej połowie czerwca w sprzedaży. Zamów już teraz! Angielska wersja!

209zł KENSEI SACRED FIST

Pomieszanie klimatu wielu najlepszych mordobić 3D, ponad 20 postaci.

199zł BLOODY ROAR 2

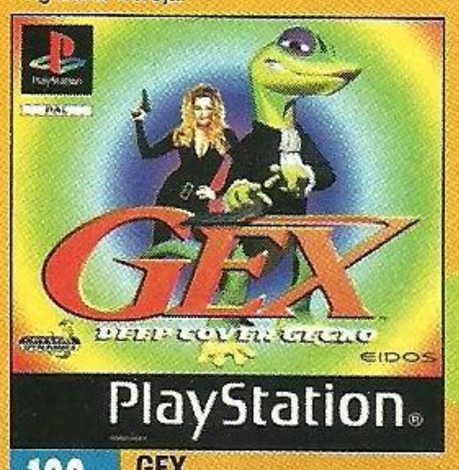
Druga część fantastycznego, japońskiego twarzobicia. Super szybka akcja, transformacje w bestie. W połowie czerwca w sprzedaży. Zamów już dziś!

199zł LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Długo oczekiwany sequel mrożącej krew w żyłach przygodówki 3rdd. Czyżby lepszy bohater od Spawna?

199zł STREET FIGHTER ALPHA 3

Nowy Street Fighter znowu w natarciu. Kolejna propozycja dla miłośników Capcom.



199zł GEX DEEP COVER GECKO

Przygody sympatycznego jaszczura w trójwymiarowym świecie. Już po raz trzeci. Coooool

195zł RIDGE RACER TYPE 4

Najlepszy spośród arcadowych racerów na PSX. Prosto od mistrzów z Namco. Polska instrukcja. HIT!

109zł ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

Przygody Abe'a ponownie w sprzedaży.

109zł GRAN TURISMO

Taniej już nie można! Samochodowy hit za pół ceny.

109zł FINAL FANTASY VII

Tę grę powinien mieć każdy w swojej płytotece. 3 x CD + demo FF8. Angielska wersja, polska instrukcja.

199zł NEED FOR SPEED 4

209zł UEFA CHAMPIONS LEAGUE

199zł CIVILIZATION 2

199zł MARVEL vs. STREET FIGHTER

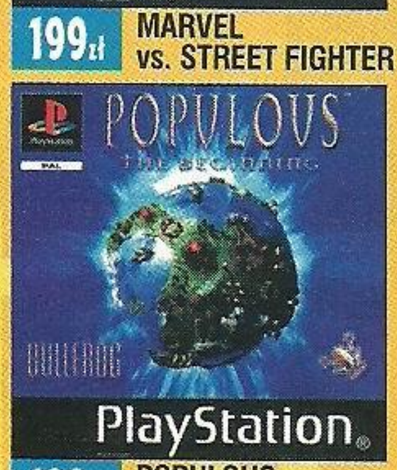
109zł GTA: LONDON 1969

199zł BLAZE & BLADE

199zł KKND KROSSFIRE

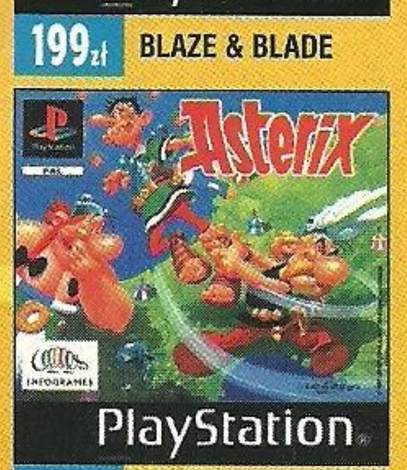
199zł GUARDIAN'S CRUSADE

219zł METAL GEAR SOLID



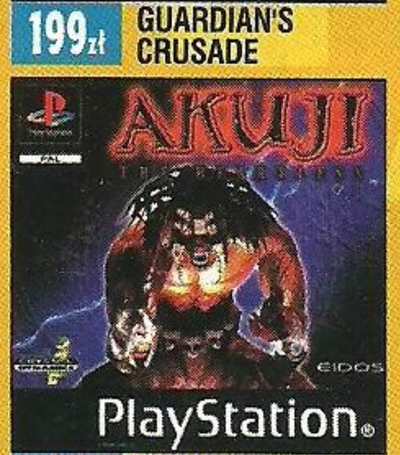
199zł POPULOUS THE BEGINNING

199zł FIFA 99



199zł ASTERIX

199zł MUSIC GENERATION

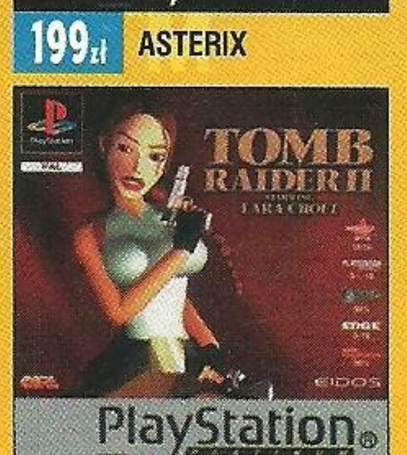


199zł AKUJI THE HEARTLESS

199zł PREMIER MANAGER 99

99zł CRASH BANDICOOT 2

109zł COOLBOARDERS 2



109zł TOMB RAIDER 2

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

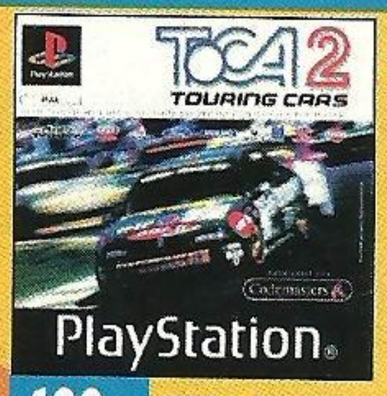
PlayStation™ PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

209zł TOMB RAIDER 3

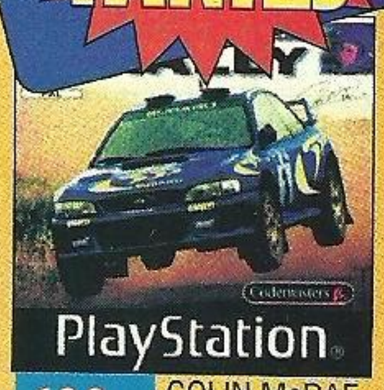
209zł ABE'S EXODDUS

209zł C&C: RETALIATION



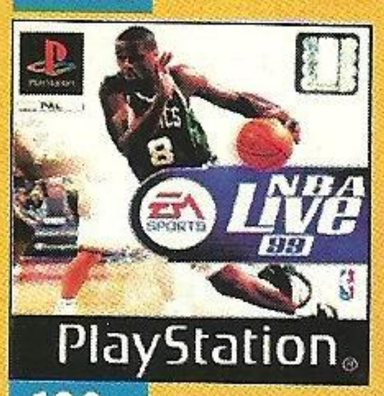
199zł TOCA 2

159zł CONSTRUCTOR



199zł COLIN McRAE RALLY

199zł KNOCKOUT KINGS 99



199zł NBA LIVE 99

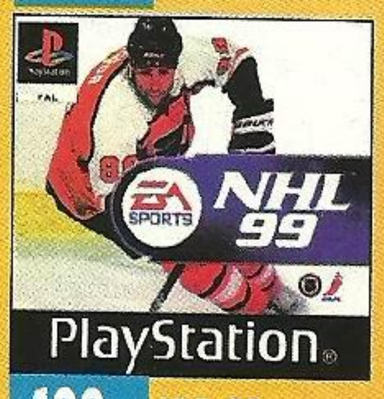
199zł DUKE NUKEM TIME TO KILL

139zł SPYRO THE DRAGON

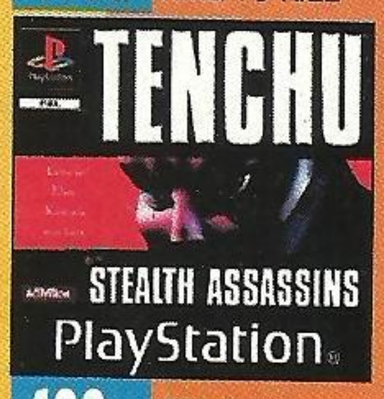
139zł CRASH BANDICOOT 3

139zł MEDIEVIL

159zł FUTURE COP



199zł NHL 99



199zł TENCHU

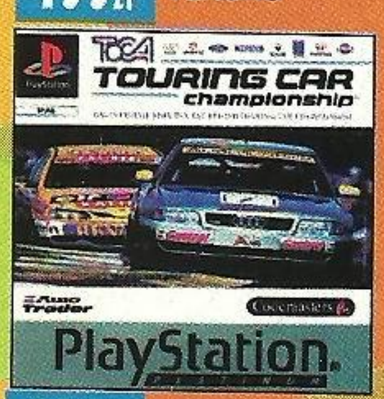
199zł APOCALYPSE

139zł TEKKEN 3

209zł ISS PRO '98

109zł COMMAND & CONQUER

109zł GTA



109zł TOCA

109zł HERCULES

109zł SOUL BLADE

199zł MORTAL KOMBAT 4

49zł JOYPAD MASTER32

Doskonały, tani pad do PSX. 8 x fire, auto-fire, slow motion.

119zł DUAL FORCE

Dual Shock firmy Gamester działający w trybie NegCon.

49zł MEMORY CARD

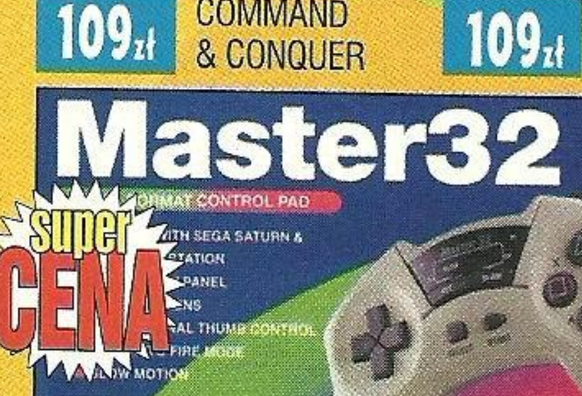
Karty pamięci 15 bloków już od 49 zł.

99zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy grają w strategie. Jak wiadomo na padzie niej jest to łatwe.

99zł PRO ACTION REPLAY

Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.



369zł KIEROWNICA GAMESTER DUAL FORCE

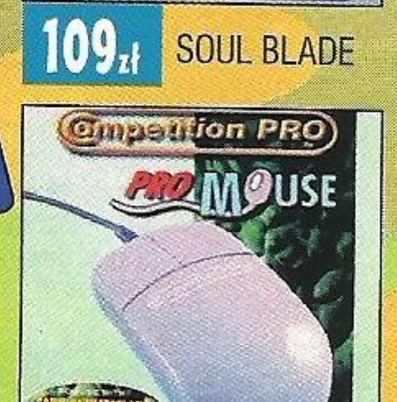
Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Zmiana biegów a'la Formula 1.

99zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

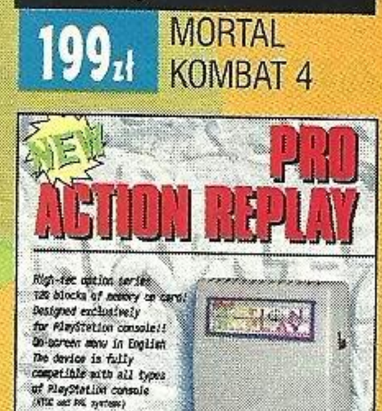
39zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.



69zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



139zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry!
Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 8zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA

Konsola PSX 7502 + Dual Shock + polska instrukcja + drugi pad gratis	*599 zł*
Karty Pamięci	*już od 49 zł*
Karta pamięci 30 bloków	*79 zł*
Pady	*już od 49 zł*
Sony Pad	*109 zł*
Mysz Sony	*139 zł*
Link Kabel Logic 3	*69 zł*
Pocket Station	*399 zł*
Pistolet Protector 2	*189 zł*
Pistolet Predator 2	*219 zł*
Obudowa (kolor) PSX	*149 zł*
Console Case (oryginalna torba Sony)	*119 zł*
Sony MultiTap	*189 zł*
MultiTap Performance	*159 zł*
Kierownica V3 FX	*369 zł*
Kierownica PS Twin Turbo (pedały, skrzynia biegów, hamulec ręczny)	*379 zł*
Przedłużacze do Joypada	*39 zł*
SpaceStation	*119 zł*
Action Replay Professional	*219 zł*

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

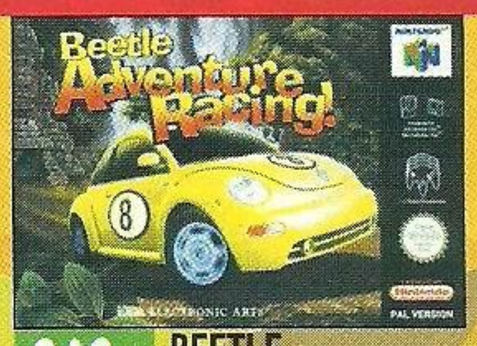
NINTENDO 64

NINTENDO 64

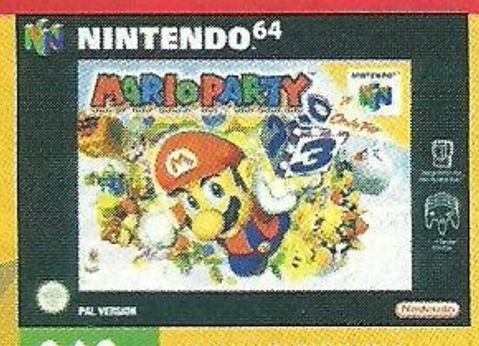
SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

269zł STAR WARS EPISODE 1 RACER
Zanim obejrzysz film, już możesz pograć w super wyścigi pod-racerów z Epizodu 1.

269zł QUAKE 2
Od połowy lipca „pokwaczemy" po raz drugi. Cool!

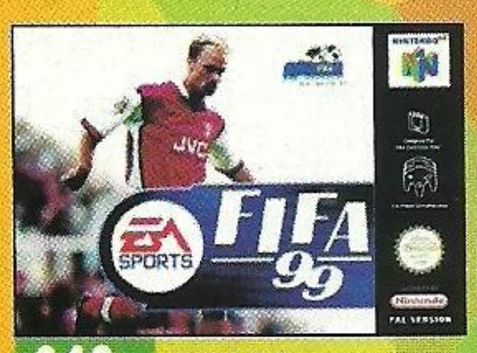


249zł BEETLE ADVENTURE RACING
Aktualnie najlepszy wyścig na N64. Zasiądź za sterami nowego garbusa. Działa z Tremor Pak. Do czterech graczy.

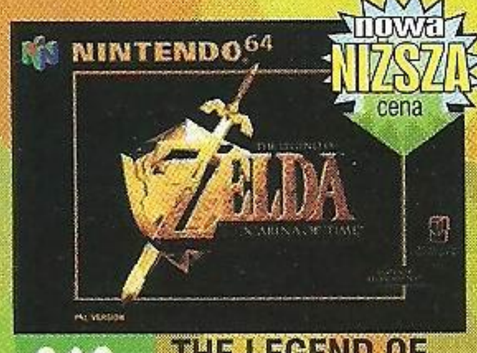


249zł MARIO PARTY
Kolejna doskonała gierka z udziałem Mario. Najlepsza w czterech graczy. Od lat 6 do 106.

249zł ROGUE SQUADRON
Niepowtarzalny klimat Gwiezdnych Wojen. Wciel się w pilota Rebelii.

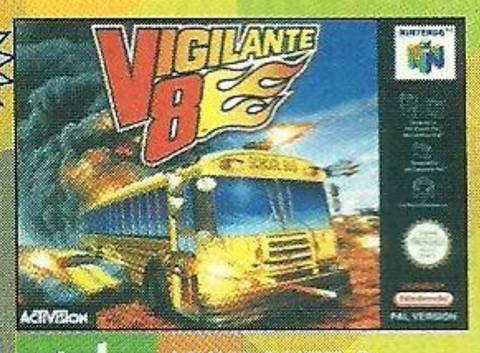


269zł FIFA 99
Długo oczekiwana wreszcie jest. Najnowsza edycja piłki nożnej.

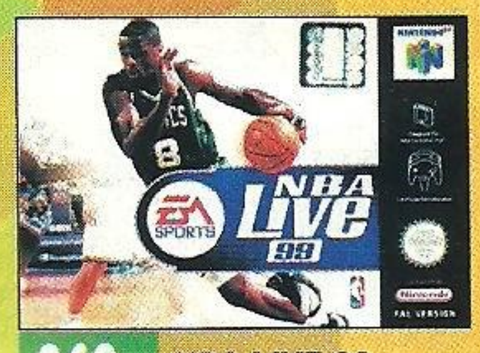


249zł THE LEGEND OF ZELDA
Tej gry reklamować nie trzeba. Długo oczekiwany RPG na Nintendo.

249zł MICRO MACHINES 64 TURBO
Mikro-maszyny wreszcie na Nintendo 64. Nieśmiertelny hit. Doskonały na wielu graczy.



tel. VIGILANTE 8
Kultowy tytuł z PSX-a wreszcie na Nintendo 64. Rozwałka za sterami demonicznych wozów. Cool klimat.



269zł NBA LIVE 99
Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składami na 1999 rok.

249zł V-RALLY 99
Najlepsze obecnie wyścigi na Nintendo 64. Reedycja wspaniałej gry z PSX.

249zł TUROK 2
Doskonała kontynuacja hitu ACCLAIM. Tryb multiplayer dla 4 osób. Pogromca GOLDEN EYE!

249zł MORTAL KOMBAT 4
Już w sprzedaży czwarta część najsłynniejszego mordobicia wszech czasów.

169zł RAMPAK
Oryginalne rozszerzenie pamięci podwyższające rozdzielczość i polepszające animację.

69zł mała karta
99zł duża karta
TREMOR PAK PLUS
Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

AKCESORIA

Tremor Pak Gamester	*65 zł*
Rumble Pak Nintendo	*69 zł*
Karta pamięci 256 kb	*59 zł*
Karta pamięci 1 Mb	*89 zł*
RFU adapter	*69 zł*

WYPRZEDAŻ (oferta ważna do wyczerpania zapasów)

Mario 64	*159 zł*	*Extreme G*	*199 zł*	*Bio Freaks*	*159 zł*
Wetrix	*159 zł*	*Bust'a'Move*	*159 zł*	*San Francisco Rush*	*159 zł*
Silicon Valley	*159 zł*	*Body Harvest*	*159 zł*	*Forsaken*	*199 zł*
NBA Hangtime	*199 zł*	*Mario Kart*	*199 zł*	*Aero Gauge*	*159 zł*
Wayne Gretzky's Hockey	*159 zł*	*Doom 64*	*159 zł*	*Virtual Chess*	*199 zł*
NBA Pro 98	*199 zł*	*Quake*	*199 zł*	*Action Replay N64*	*99 zł*

GAME BOY

GAME BOY COLOR

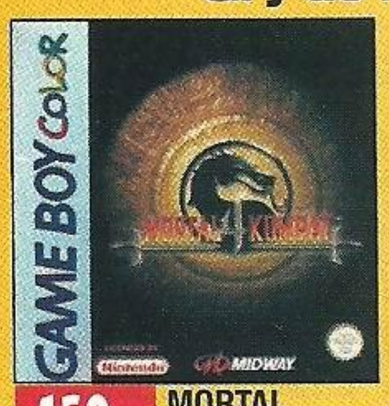
już w sprzedaży
GAMEBOY COLOR!
309zł
Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!

MONTEZUMA'S RETURN! **159zł**

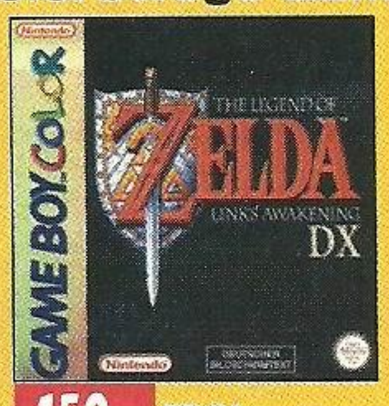
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket	*34 zł*
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły	*34 zł*
Lupa na ekran z podświetleniem	*31 zł*
Pokrowiec skórzany do GB Pocket	*35 zł*
Power Kit: Zasilacz + akumulator zastępujący baterie	*81 zł*
Pudełko na 10 gier	*15 zł*
Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie	*134 zł*
Zasilacz uniwersalny - do GameBoya i Pocketa	*44 zł*

Gry do kolorowego GameBoya

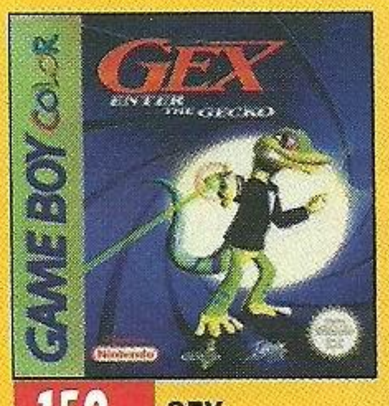


159zł MORTAL KOMBAT 4

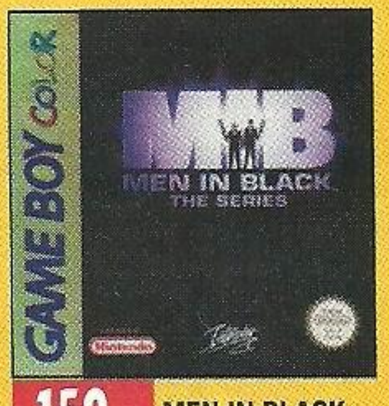


159zł ZELDA

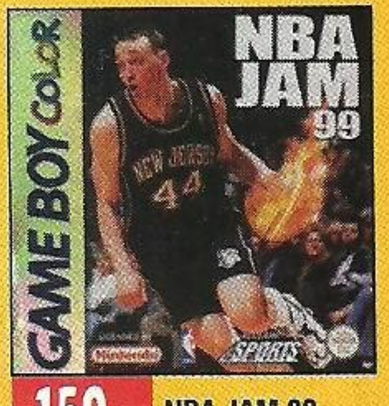
159zł LEGEND OF THE RIVER KING



159zł GEX



159zł MEN IN BLACK



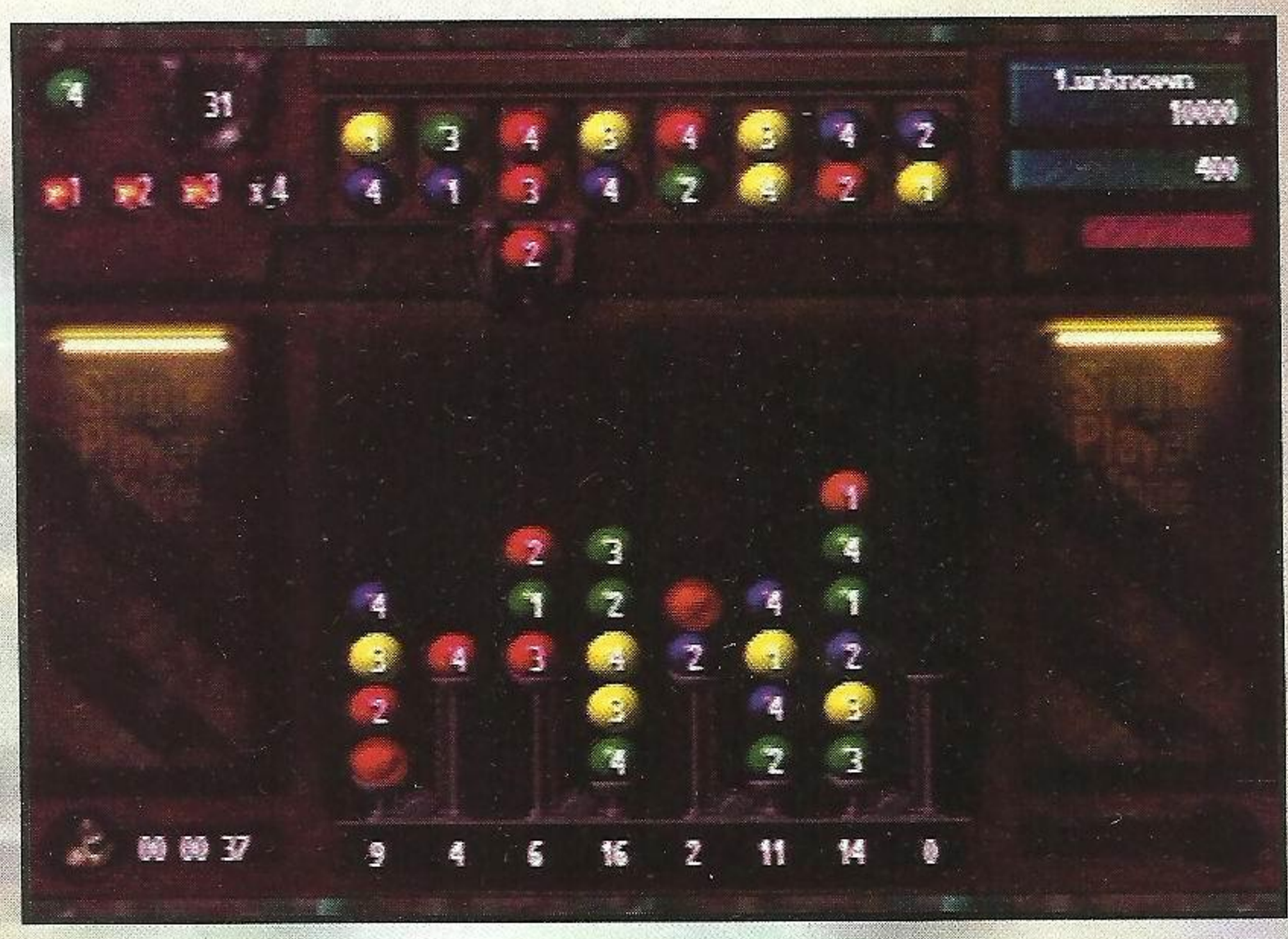
159zł NBA JAM 99

NEO PLUS

OMEGA BOOST™

(c) 1999 Sony SCEI

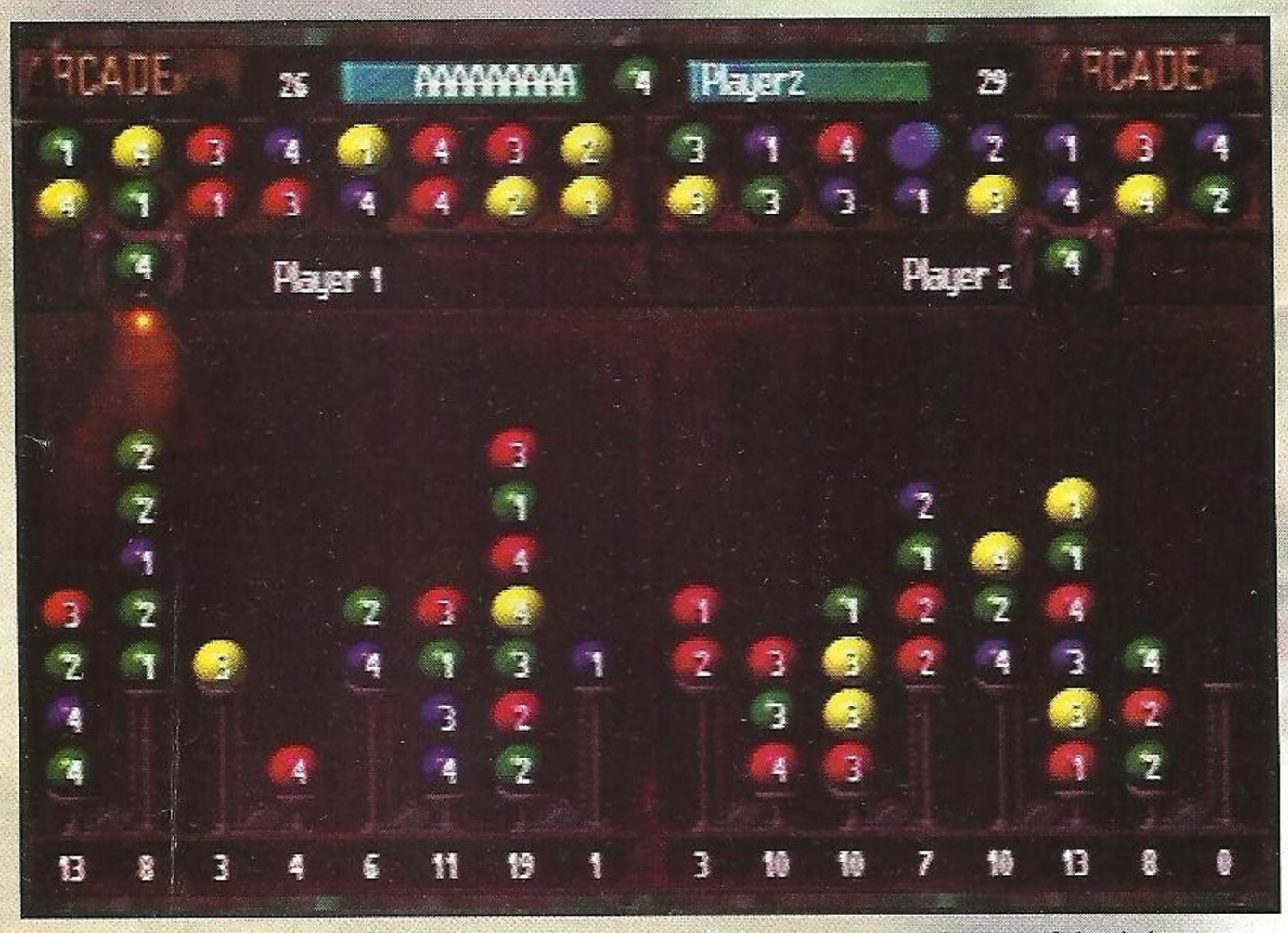
Gry logiczne dzielą się na dwa rodzaje, te łatwiejsze nastawione na maksymalną rozrywkę jak TETRIS czy BUST - A - MOVE, oraz te trudniejsze wymagające intensywnego główkowania jak DEVIL DICE czy właśnie opisywany SWING.



SWING

Jak widać, zapotrzebowanie na tego typu rozrywkę jest nadal olbrzymie. Autorzy gier bez przerwy prześcigają się w różnych pomysłach. Idea, która jest bazą dla SWING wydaje mi się interesująca (choć pierwszy kontakt z grą wywołuje małe przerażenie - o co tu chodzi?).

Na ekranie widać mnóstwo różnokolorowych kulek. Każda z nich jest oznaczona numerkiem, który określa jej wagę. Na dole ekranu stoją cztery wagi, na których ramiona możemy zrzucać kuleczki. W zależności od masy leżących tam kulek któreś z ramion będzie wyżej lub niżej. Aby przenosić elementy pomiędzy równoważniami wystarczy zrzucić odpowiednio ciężką kulę, aby wybiła tę lżejszą. Aby ukończyć level należy zlikwidować wszystkie bile lub wykonać zadanie określone w briefingu. Kuleczki znikają w momencie, gdy na tym samym poziomie zetkną się co najmniej trzy tego samego koloru.

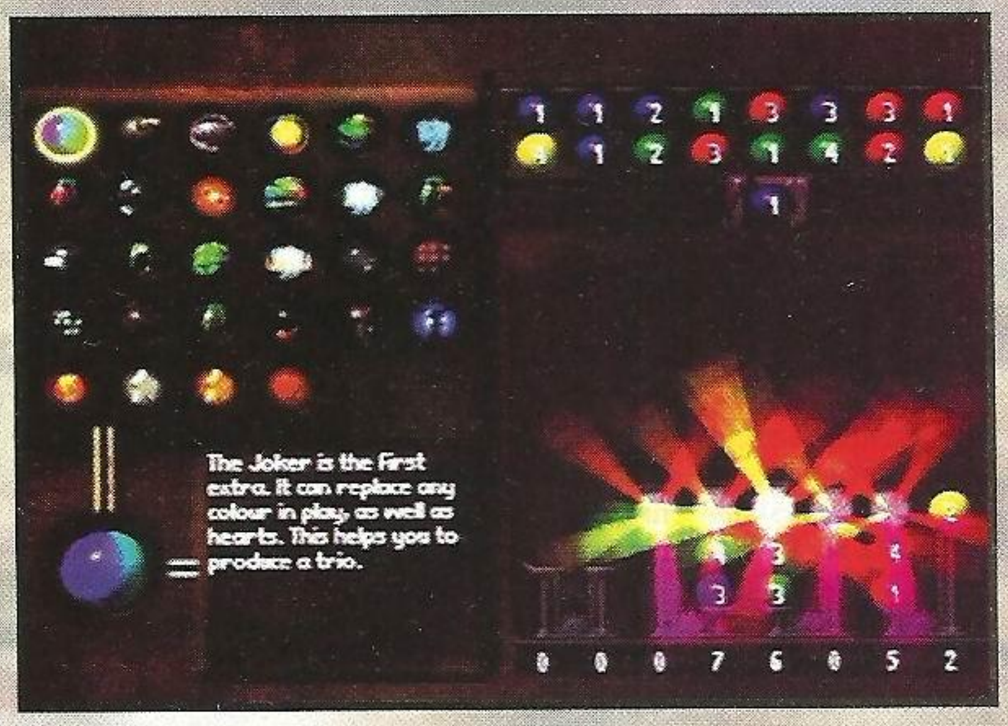


Zawiłe? Wiem, brzmi to dosyć skomplikowanie. Ale nie jest - już po chwili łapiemy o co chodzi i zaczynamy pastwić się nad niewielkimi bilami. Naturalnie jak to w grach logicznych bywa do standardowych elementów dochodzą inne przeszkadzajki. Grudki gruzu, bomby, serduszka zajmujące cenne miejsce. Nie sposób opisać wszystkich, gdyż jest ich bardzo wiele, a każda z nich ma inne oddziaływanie na pole naszej walki. Warto jeszcze nadmienić, że za sprawą obecnego w grze tutoriala poznanie zasad gry przebiegnie bezboleśnie. W przypadku tej gry samouczek jest bardzo wskazany - szczególnie dla osób, które zamierzają powalczyć na poważnie.

Aby uatrakcyjnić zabawę dodano tryb multiplayer, więc nic nie stoi na przeszkodzie aby popojedynkować się z kolegą. Ukończenie SWING na najwyższym poziomie jest naprawdę trudne i każdy, komu się to uda może śmiało myśleć o sobie z dumą jako kimś inteligentnym i zręcznym ponad przeciętność.

Cała oprawa gry jest perfekcyjnie wykonana. Opcje, menusy oraz właściwa rozgrywka prezentują się bardzo estetyczne. Grafika stworzona jest w pełnej wysokiej rozdzielczości, przez
co jest szczegółowa i wyraźna. Całość uzupełnia feeria tysiąca barw dobranych tak, aby przyjaźnie oddziaływały na oczy. W tle przygrywa muzyka, która jest wprost idealna do gry logicznej. Spokojne, kojące i bardzo melodyjne kawałki od razu wpadają w ucho. To miłe wrażenie - myśląc nad rozwiązaniem jednocześnie cicho stukasz w kolano w rytm muzyczki. Odgłosy są należycie dobrane, jest ich cała plejada i tylko zwiększają przyjemność z zabawy.

SWING polecam wszystkim osobom, którym podobają się bardziej rozbudowane gry logiczne (na przykład DEVIL DICE). Uważam, że jest to jedna z lepszych pozycji tego gatunku na PlayStation. Świetnie przygotowana i wykonana, choć miejscami dosyć trudna. Ale ci bardziej ambitni będą mieli świetną zabawę. Ja doszedłem do poziomu HARD i skończyłem go. ULTRA HARD jest już dla prawdziwych bossów. Nie miałem niestety



czasu na zaliczenie wszystkich zadań ale jestem pewien, że do SWING'a jeszcze kiedyś powrócę.

SWING to bardzo dobra gra i należy to docenić tym bardziej, że ostatnio nasza ekipa jest zmuszona wystawiać coraz niższe noty innym produktom. Na mojej liście przebojów, w rubryce "gry logiczne" SWING zajął jedno z czołowych miejsc.

Brat

Na gry logiczne zawszej jest czas i pora...

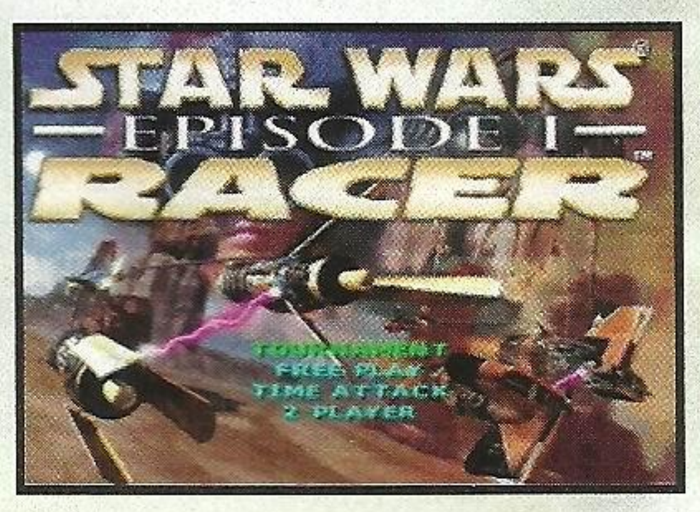
To zaskakujące, ale najwięcej zabawy można mieć albo z gier bardzo skomplikowanych, albo też wręcz przeciwnie - tych najbardziej prostych. Jak na grę logiczną SWING jest dosyć fajny (na pewno lepszy niż DEVIL DICE), ale na moim pierwszym miejscu wśród gier logicznych wciąż jest TECMO STACKERS. [Banan]

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Software 2000
Producent: Software 2000
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Memory Card

STAR WARS - EPISODE I RACER



Najszybszy i najbardziej dynamiczny futuracer w historii gier video. A na dokładkę osadzony w świecie STAR WARS. Nie oszukujmy się, niczego więcej chcieć już nie można.

Ostatnio złapałem się na tym, że po raz siódmy poszedłem do kina na jakiś wyjątkowo słaby film tylko po to aby obejrzeć dwuminutowy trailer SW: Episode 1. Jestem ciekaw czy macie takie same odczucia gdy go oglądacie? Czy zatyka was gdy zaczynacie słyszeć znajomą muzykę? Czy z niedowierzaniem obserwujecie nowe miejsca i wydarzenia w odległej galaktyce?
I czy za każdym razem robicie rachunek w pamięci odliczając dni oddzielające nas od wrześniowej premiery? Jest prosty sposób żeby sobie troszeczkę ulżyć. George Lucas oprócz tego, że jest geniuszem, który stworzył poprzednią trylogię, na dokładkę jest także biznesmenem. Wie doskonale, że kolejne wpływy może uzyskać z naszego światka gier. Dlatego, właśnie wraz z amerykańską premierą otrzymujemy także carta z napisem EPISODE 1 RACER.

Gra ściśle nawiązuje do kilkunastominutowego fragmentu filmu, w którym młody Anakin Skywalker wystartował w wyścigu specjalnych pojazdów zwanych podami. Teraz w rolę niedoszłego Vadera (lub w jednego z kilku pozostałych zawodników) wcieli się gracz.

Aby zwiększyć radochę autorzy przygotowali aż 25 różnych tras. Oczywiście ideałem byłoby, gdyby każda z nich miała swój charakterystyczny krajobraz. Musimy jednak zadowolić się jedenastoma podstawowymi otoczeniami, a różnica między poszczególnymi torami polega na zmianie różnych odcinków trasy (jest to znany zabieg choćby ze stareńkiego RIDGE RACER'a). E1: RACER oferuje nam kilkanaście różnych podów, którymi możemy się ścigać. Różnią się między sobą wieloma parametrami takimi jak: prędkość, przyspieszenie, hamulce, chłodzenie, zwrotność, wytrzymałość itp. Każda z maszyn ma swojego właściciela. Naturalnie są to postacie, które ujrzycie na ekranach kin. Są to rzecz jasna obcy, których powykręcane kształty od razu przywodzą na myśl kantynę w Gwiezdnych Wojnach.

Wyścig jest uproszczony do bólu. Nie znajdziecie tutaj żadnych power'upów, broni czy pól energii, na których maszyna dostaje kopa. Jest to czysty, rasowy racer. Co prawda jedna postać (lokalny czempion - Sebulba) ma pojazd wyposażony w broń, ale nie jest ona specjalnie skuteczna. W tej grze liczy się refleks i tylko refleks. Przygotujcie się na mały szok - ten wyścig jest naprawdę szybki. W grę wchodzą nieznane nam dotąd prędkości, a autorzy postarali się o odpowiednie ich zobrazowanie. Na dopakowanym na maksa podzie, przy gazie wciśniętym do dechy wyjątkowo trudno jest

Czy EPISODE 1 RACER jest naprawdę taki dobry?

Pierwsza myśl, która przyszła mi do głowy po wstępnym rzucie oka na grę brzmiała "Czy gdyby to był po prostu POD RACER, a nie gra utrzymana w świecie STAR WARS, sięgnąłbym po nią w wolnej chwili?". Po kilku godzinach zabawy z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że akurat tutaj udałoby się wyjść grze obronną ręką. Rzecz jest szybka, efektowna, reprezentuje wysoki poziom techniczny, a przede wszystkim lata się bardzo miodnie. Można atakować bez obawy. Zobaczymy jak będzie z PSX'owym PHANTOM MENACE - jednak po obejrzeniu wersji PeCetowej nasz entuzjazm bardzo opadł. [Gulash]

utrzymać się na torze, nie wspominając o wąskich gardłach i ostrych zakrętach. Większość tras jest bardzo długa, przelecenie jednego okrążenia zajmuje około dwóch minut, a czasem nawet więcej.

Rozgrywka jest ekscytująca. Jest mnóstwo skrótów, podziemnych korytarzy gdzie ściany prawie stykają się ze sobą, skocznie, a nawet tunele próżniowe, w których tracisz przyczepność. Wszystko to zaserwowano nam w niezwykle dynamicznej oprawie. Krajobraz śmiga przed oczami, a ziemia ucieka spod maszyny w zastraszającym tempie. Z wielką radością i ulgą wita się każdy kawałek choćby troszkę szerszego fragmentu trasy. W każdej chwili trzeba być przygotowanym na niespodzianki, jak choćby skute lodem jezioro po którym ślizgasz się nie mając możliwości manewru, wielkie przepaście, zamykające się śluzy, śmiercionośne wirniki i wiele innych. EPISODE 1 RACER jak żadna inna gra wymaga od ciebie najwyższego skupienia. Gdy zamkniesz na chwilę oczy, bądź za wolno mrugniesz powiekami - już po tobie. Jesteś kupą złomu.

Aby uatrakcyjnić sam wyścig, do gry wprowadzono wątek ekonomiczny. Cztery pierwsze miejsca premiowane są nagrodami pieniężnymi, a zarobioną kasę można wydać w galaktycznym sklepie. Upgrade'ować można - a nawet trzeba - wszystko. Części pojazdu można wymieniać aby zwiększać jego moc, przyspieszenie, zwrotność i inne parametry. Dla tych, którzy lubią oszczędzać jest kosmiczny szrot, na którym można znaleźć niezłe rzeczy za pół ceny. Oczywiście ich wytrzymałość jest dużo niższa od tych ze sklepu.

Nie da się ukryć, że swój sukces E1: RACER zawdzięcza znakomitej wręcz grafice. Osoby, które mają zamontowany w konsoli Expansion Pak oszaleją z radości. Cała oprawa wyświetlana jest w pełnej wysokiej rozdzielczości, która połączona z rozmyciem tekstur i ogromną paletą kolorów kopie tyłek i będzie go jeszcze młócić przez następny rok. Jest to jedna z najlepiej wyglądający gier na Nintendo 64. Co najciekawsze, przy naprawdę ogromnym bogactwie tekstur zaobserwowałem bardzo niewiele spowolnień, choć takie niestety są. Generalnie jednak engine radzi sobie nieźle. Na wielkie uznanie zasługują wszystkie efekty specjalne, a głównie źródła światła. To one nadają trasom charakterystycznego klimatu. Wpadamy do ciemnego korytarza i kompletnie nic nie widać. Naszym przewodnikiem jest zapalony gdzieś w oddali reflektor, który nas prowadzi. Jednak w miarę zbliżania się do niego jesteśmy coraz bardziej oślepiani aż do momentu, w którym przez chwilę zupełnie nic nie widzimy. Prawdziwe fizyczne modele w futurystycznej grze, gheghe. Aby podkręcić i tak już gorącą atmosferę, autorzy dobrali świetną ścieżkę dźwiękową. Składają się na nią w większości ryk silników, przyprawiające o dreszcze odgłosy zderzenia ze ścianą, taunty przeciwników oraz słyszalny czasami wrzask publiki. Jednak takie bogactwo sfx'ów pociągnęło dosyć poważne konsekwencje. Jakąkolwiek muzykę można usłyszeć tylko na ostatnim okrążeniu każdego z wyścigów - niestety nie można mieć wszystkiego.

Warto wspomnieć jeszcze o bardzo dobrym, wręcz modelowym trybie multiplayer - można grać w dwie, trzy lub cztery osoby. Engine w dalszym ciągu radzi sobie znakomicie w wyświetlaniem detali, a zabawa - jak zwykle w przypadku takich gier - jest przednia. Nintendo nie od dziś stawia duży nacisk własnie na ten tryb i wydaje się, że to procentuje. Bo tak naprawdę właśnie gry na N64 są najlepsze multiplayerowo.

Wraz z nadchodzącą premierą wszechczasów otrzymaliśmy najlepszego futuracera na Nintendo 64 - to dobrze wróży filmowi. EPISODE 1: RACER jest też chyba najciekawszą z adaptacji Gwiezdnych Wojen na wszystkie konsole. Pozostawia z tyłu wcześniejsze, zarówno słabe tytuły (REBEL ASSAULT 2, DARK FORCES) jak i bardzo dobre (SOTE, ROGUE SQUADRON). Jest także bezapelacyjnym liderem w swojej klasie zmiatając z powierzchni zarówno WIPEOUT 64 jak i EXTREME G2.

Jeszcze jedno: nie liczcie na łatwą bajkę, tu trzeba naprawdę nauczyć się latać. Wiele razy rozwalicie maszynę, nie będziecie mogli zdecydować się na wybór najlepszego bohatera, niektóre trasy staną się waszymi koszmarami, a w szkole na pytanie nauczycielki o imię bohatera ostatnio przeczytanej książki Sienkiewicza będziecie odpowiadać: Anakin albo Navior...

Brat

Handelek częściami w E1R

EPISODE 1 RACER byłby dużo gorszy, gdyby nie możliwość rozbudowywania podów kolejnymi częściami. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w dziale HELP, w którym Brat odsłania tajniki bycia najlepszym.

AFL 99

Rozgrywki AFL cieszą się w Australii ogromną popularnością ze względu na ich widowiskowy charakter i ciekawe przepisy. W kilku słowach wypadałoby wspomnieć, że geneza tego sportu bierze się z rugby, które z kolei jest bardzo popularne w Wielkiej Brytanii.

Czy PSX to SNES?

Ee.
[Gulash]

W ślad za Wielką Brytanią przeniosły się one na cały świat przybierając w USA znaną każdemu formę NFL, zaś w Australii AFL. Australijska odmiana pozostaje najwierniejsza rugby, z tą różnicą, że mecze toczone są na elipsoidalnym boisku i zawodnicy mogą dokazywać o wiele bardziej. Owocuje to olbrzymią brutalnością tej dyscypliny sportu, co przy braku ochraniaczy wydać się może nam - Europejczykom, bardzo dziwne. Ciężko mi uwierzyć jak to jest możliwe, aby zawodnik, który dostanie korkami w plecy z wyskoku był jeszcze w stanie biegać, ale jak widać, w Australii kości są mocniejsze niż gdzie indziej we świecie.

Za przeniesienie tej ciekawej dyscypliny sportu na konsole odpowiedzialna jest E.A. SPORTS, która nie wydała jeszcze tylko bierek korespondencyjnych. Będąc w tym przypadku bez konkurencji, ekipa developerska nie wysiliła się zbyt mocno oferując nam produkt na poziomie gier z przełomu lat 95/96. Takich, które na owe czasy były nowatorskie. Mam tu na myśli nie najlepszą oprawę graficzną oraz środowisko pracy gry. Zawodnicy są zbudowani z archaicznych pikseli, natomiast przebieg spotkania prezentuje nam jedna kamera z systemem zbliżeń. Co uważam za małe niedopracowanie. Pomijając te mankamenty otrzymujemy przekrój AFL z aktualnymi składami i systemem rozgrywek.

Nie wydaje mi się, aby ta pozycja trafiła do serca Polaka, ale mogę ją polecić w celu zaspokojenia zwykłej, ludzkiej ciekawości.

Wicik

PlayStation **4**

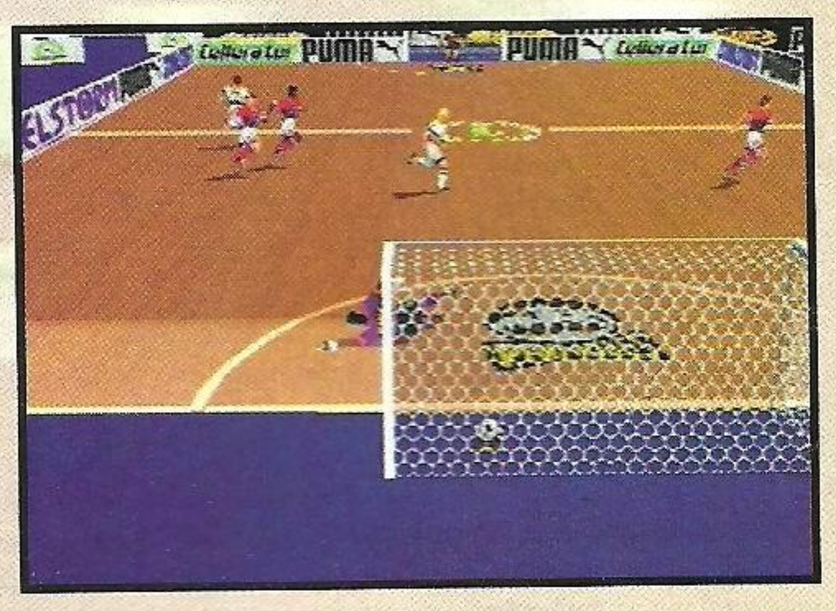
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

PUMA STREET SOCCER

Od czasu, gdy firma PUMA wprowadziła na rynek buty PUMA DISK SYSTEM zaczęło się z nią dziać coś niedobrego. Nawet „dresiarze" przestali się ubierać w odzież ze znaczkiem czarnego kota, zaś sklepy firmowe zaczęły znikać z powierzchni ziemi. Być może antidotum na ten niekorzystny stan rzeczy ma być (zerżnięty z ADIDASA) pomysł na sponsoring ulicznych rozgrywek w piłkę nożną. Odzwierciedlony w grze PUMA STREET SOCCER.



Crap i tyle.

Nie ma co ukrywać - szkoda czasu i forsy na ten śmieć. Over and out.
[Gulash]

Jak sama nazwa wskazuje jest to piłka nożna w wydaniu mini, jakie często spotykamy na ulicznych imprezach, odbywających się pod patronem bogatych sponsorów. W tym przypadku przepisową jedenastkę zredukowano do 4 zawodników w polu i statycznego bramkarza. Boisko z kolei ogrodzono bandami wymalowanymi kolorowymi reklamami. Zmniejszenie placu gry i redukcja zawodników spowodowały przyspieszenie tempa rozgrywanych meczów i zwiększenie częstotliwości strzelanych bramek, co jest solą piłki nożnej i każdego powinno cieszyć. Dodając do tego bardzo bogaty system rozgrywek i sporą ilość drużyn powinniśmy otrzymać bardzo dobry produkt. Prawda okazała się jednak inna, ponieważ PSS posiada liczne mankamenty. Pierwszym jest nie najlepsza oprawa graficzna, cofająca nas do początków gier na PSXa. Drugim - słabiutka miodność, która już po kilku chwilach usypia największych zapaleńców. Najgorszy wydaje się jednak być kod programu, który ma duże problemy z nadążaniem za piłką i reakcją zawodników na wydawane przez gracza komendy. W praktyce wygląda to tak, że po ostrej lufie piłka na chwilę znika nam z ekranu, żeby znaleźć się niespodziewanie w bramce przeciwnika. W sumie o to chodzi, ale czy każdemu się to spodoba?

Wicik

PlayStation **4**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 4

Wydawca: Sunsoft
Producent: Sunsoft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

EVIL ZONE to kolejny przedstawiciel z gatunku trójwymiarowych mordobić bliżej nieznanych Europejczykom. Chodzi mi naturalnie o podgatunek "anime fighter", który w Japonii cieszy się niesłabnącą popularnością, a w danych dotyczących sprzedaży często przewyższa uznane i szanowane u nas pozycje. W Japonii ukazują się tego tony i, co ciekawe, wszystkie gry mają jedną wspólną cechę: są słabe i brzydkie.

EVIL ZONE

Dziesiątkom gier opartych o anime DRAGONBALL Z, walczącym Sailorkom czy Ultramanowi nigdy nie udało się przebić do USA i Europy. Różnica gustów i przyzwyczajeń. Tylko że my grając w dowolnego japońskiego RPG musimy czasem powalczyć z monstrualnymi grzybkami bądź zmutowanymi roślinkami. I, chcąc nie chcąc, musimy to zaakceptować. Zaakceptujmy też zatem pojawienie się EVIL ZONE.

Pytanie: co charakteryzuje takie fightery? Odpowiedź: brak jakiegokolowiek zaawansowanego systemu walki - wszystko jest powierzchowne, proste i efektowne. Chodzi jedynie o to, aby kupujący grę mógł popatrzeć na swoich ulubionych bohaterów, bądź puścić fireball'a jednym przyciskiem. Szczerze mówiąc o bohaterach EVIL ZONE dowiedziałem się dopiero po uruchomieniu gry i przypuszczam, że 100% czytających tę recenzję osób także nie słyszało o nich wcześniej. Na widok ich sylwetek nie kręci nam się w oczach łza radości, a ich barbarzyńskie imiona też raczej nic nie mówią.

Spośród kilku dostępnych postaci większość stanowią dziewczynki, dziewczyny bądź kobiety. Jest też robot, wielki macho z mieczem i standardowy Ryu-klon w postaci luźnego, fajnego chłopaczka. W EVIL ZONE mamy możliwość swobodnego przemieszczania się po arenie. Jeden przycisk służy do zadawania ciosów (np. lewo+fire, prawo+fire, lewo/dół+fire), drugi do blokowania. Chcąc wykonać super-cios trzeba naładować postać mocą... trzymając wciśnięty ten nasz jeden, jedyny przycisk przez kilkanaście sekund. Proste sterowanie, proste ciosy, proste combole (tap, tap, tap.) I to ma być wszystko?

Nie całkiem. Z uwagi na to, co napisałem wcześniej, gra ta musi przecież czymś przyciągnąć klienta do wyłuskania 5800 Yenów (bądź ekwiwalentu w dolarach lub złotówkach). Otóż gra jest szalenie efektowna. Efekty większości ciosów i rzutów ogląda się z niekłamaną przyjemnością, a przy tym prostota ich wykonywania nie ma sobie równych pośród innych fighterów.

Walka wygląda tak: stoi sobie dwóch gości i puszcza fireballe. Jeden podchodzi, robi jakiś superefektowny rzut, cofa się i znów lecą kule. I tak dalej. Niestety po pewnym czasie (gdy obejrzy się wszystkie ciosy) staje się to nudne. Co ciekawe - grafika, animacja i dźwięk są bardzo przywoite i widać, że ktoś włożył w ten tytuł sporo pracy.

Są dwie szkoły. Pierwsza odrzuci EVIL ZONE ze wstrętem, kierując swe oczy w stronę bardziej zaawansowanych fighterów, jak na przykład BLOODY ROAR 2. Druga przyjmie tę grę z otwartymi ramionami (kolejna "party game"). Ja piszę się gdzieś tak pomiędzy nimi.

Gulash

Złe Miejsce...

Raczej niełatwo było mi się wczuć w żadną z oferowanych przez grę postaci. Przecież tutaj sa prawie same panny! Nie wiem. Rzadko mi się to zdarza, ale po uruchomieniu EVIL ZONE przejechałem sobie przez wszystkie postacie raz, potem drugi, potem trzeci - od tyłu (tak, żeby zobaczyć, czy przypadkiem coś się nie zmieni) i... nie potrafiłem wybrać żadnego fightera, który podobałby mi się chociaż odrobinę bardziej od innych. Po jakimś czasie wziąłem jednak gościa, który cały czas trzyma ręce w kieszeni i... zaczęło się. Nacisnąłem przycisk - superatak! Znowu - reversal!! Trzeci raz - rzut!!! No po prostu świetne. Pełna kontrola. Wyłączyłem konsolę. Banan

PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Titus
Producent: Yukes
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

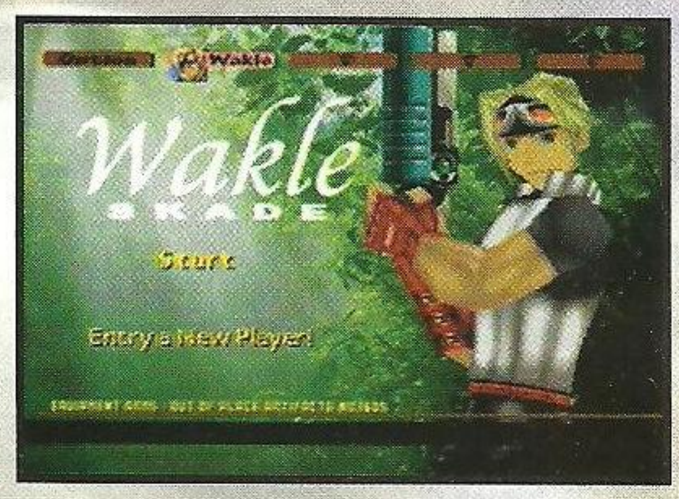
Uwielbiam gry, w których od początku wiadomo co masz robić, do czego służą przedmioty oraz jak i czym traktować nadciągające potwory. Te wszystkie niezaprzeczalne zalety oferuje rasowa strzelanina GUNGAGE

GUNGAGE

Klasyczny shooter...

To to chyba nie jest - raczej przypomina próbę osadzenia PANZER DRAGOON lub niedawnego OMEGA BOOST w realiach naziemnych. Zamiast latającego smoka/robota - biegający komandos. Muszę jednak powiedzieć, że jak na przeciętną pozycję klasy "B" GUNGAGE zdecydowanie wyróżnia się z tłumu. Z przyjemnością postrzelałem przez jakiś czas do gigantycznych, skrzydlatych karaluchów w przerwie między DRIVER'EM a LUNAR: SSS. [Gulash]

Pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne. Prosta obsługa i intuicyjne sterowanie powodują, że bez zbędnego zastanawiania się siadasz i grasz. Idea jest stara jak świat: kierując uzbrojonym komandosem należy ukończyć przygotowane przez autorów levele. W wykonaniu zadania ciągle przeszkadzać nam będą różnego rodzaju potwory: ptaszyska, wszystkie rodzaje gadów, gigantyczne gąsienice, latające meduzy i mnóstwo innych. Kochani designerzy na szczęście nie pozbawili nas możliwości obrony. Bohater wyposażony jest w blaster, z którego równo i bezlitośnie może pruć do bestii. Natomiast jeśli się trafi wyjątkowy uparciuch można go potraktować skumulowaną wiązką energii.



GUNGAGE jest klasyczną grą zręcznościową opartą o znane i lubiane schematy. Proste poziomy, na których końcu zawsze czeka niebezpieczny boss. Walające się po ziemi bonusy dzięki, którym można uzyskać nowe życie, apteczki. Baterie do blastera i tak dalej. Gra jest żywa, dynamiczna i zawsze coś się dzieje. Nie ma zbędnych przestojów i nudnego kręcenia się po korytarzach.

Oprawa GUNGAGE jest trochę ponad przeciętną. Grafika zrealizowana jest przyzwoicie i nie skazuje nas na ziarniste i niewyraźne obiekty. Krajobrazy są ciekawie wykonane, kolorowe a przede wszystkim bogate w szczegóły. Scenerii jest sporo - zarówno tych, które dzieją się w plenerze jaki tych osadzonych w bazach i podziemiach. Mam jednak mały żal do autorów za wykonanie adwersarzy - obiekty są skąpo teksturowane, więc niejednokrotnie należy wysilić mózgownicę aby skojarzyć z czym się ma do czynienia.

W tle przygrywa bardzo żywa, arcade'owa muzyka. Ni to rock, ni to pop - trudno sklasyfikować. Ważne, że brzmi fajnie i dobrze komponuje się z akcją na ekranie. Przyzwoicie zrealizowane efekty ciągle wybrzmiewają w różnych sytuacjach takich jak strzały czy wyjące ranne potwory. Ogólnie nadaje to życia całej grze i przedłuża jej miodność o kolejne kilka godzin.

Ukazanie się GUNGAGE na rynku było bardzo potrzebne, dawno nie grałem w klasycznego, przyzwoitego shooter'a. Gra posiada kilka ciekawych elementów. Postać widziana z perspektywy trzeciej osoby daje się łatwo kierować, a do pracy kamery nie mam absolutnie zastrzeżeń. Fajny jest efekt lockowania celownika. Nie musisz z wywalonym jęzorem celować do nadlatującego ptaszyska - wystarczy, że obrócisz się w jego stronę a twój komandos namierzy go sam. Takie rozwiązanie pozwala na umieszczenie większej ilości bestii w danym momencie, co wydatnie ożywią akcję. A ta ostatnia oczywiście jest najważniejsza we wszystkich produkcjach arcade'owych.

Dla fanów CONTRY i tym podobnych shooter'ów pozycja co najmniej warta zainteresowania.

Brat

PlayStation 6

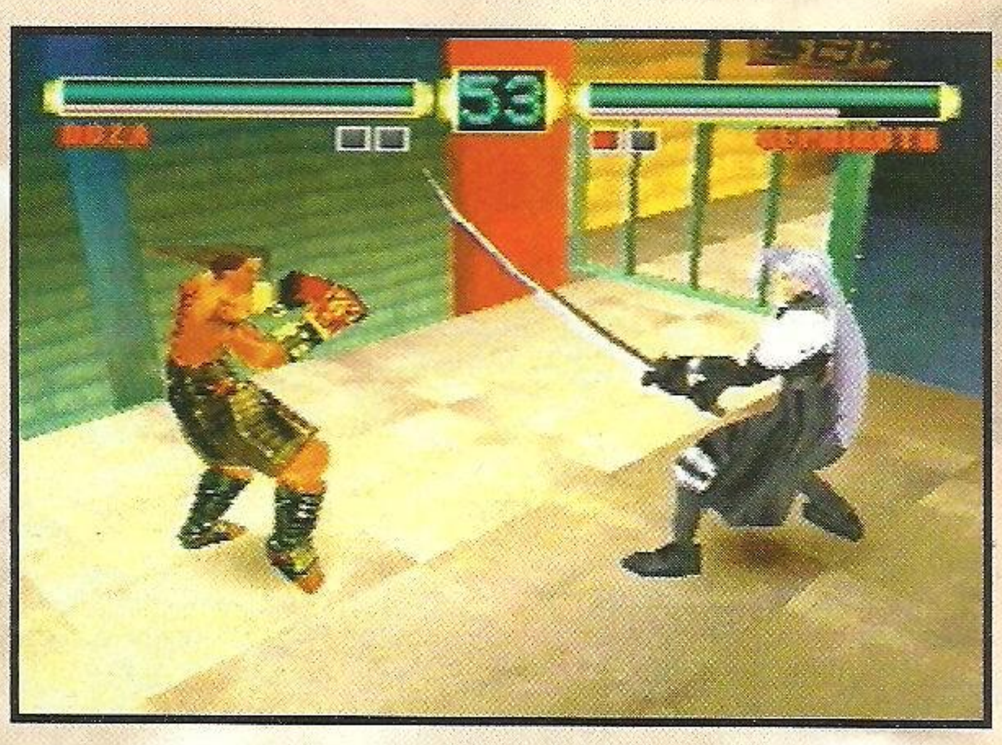
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Konami
Producent: KCET
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Zacznę tradycyjnie od wspomnienia olbrzymich zasług teamu Dream Factory na poletku trójwymiarowych mordobić. Swego czasu ta grupa spłodziła obie części gry TOBAL, które w moim odczuciu wytyczają kierunek dla nadchodzących fighterów 3D. Nie chodzi mi tu o oprawę wyciskającą 90% możliwości PlayStation na Performance Analyzerze, ale o doskonale zaplanowai wykonaną możliwość ruszania się w każdą stronę na arenie.

EHRGEIZ

Zak to - zapytacie - przecież TEKKEN 3 ma side-step'a, a miał go już nawet stary TOSHIN-DEN! Tak jest - odpowiem - ale nie mówię tu o sidestep-owaniu. Mam na myśli w pełni rozwinięty system poruszania się po arenie - biegania, okrążania przeciwnika i ataki z boków. A co najważniejsze - zachowanie przy tym większości cech klasycznych (dwóch) trójwymiarowych fighterów, w których jedynie nieludzka cierpliwość i precyzja pozwalają na opanowanie w zadowalającym wymagającego gracza stopniu sztuki kontrolowania postaci.



Niestety, TOBAL'E nie miały szans trafić w niejapońskie gusta. Chcielibyście walczyć na arenie jako wielki, żółty ptak albo koleś, który ma na imię Hui? Szczerze mówiąc nie przeszkodziłoby mi to, ale najwyraźniej sporo graczy myśli inaczej. Albowiem po katastrofalnej sprzedaży pierwszej części w USA i Europie TOBAL 2 nie opuścił granic Japonii.

EHRGEIZ zadebiutował na automatach i bardzo podobał się japońskim graczom. Konwersja nie straciła nic z pierwowzoru, wszak sam board był przecież PSX'em.

Do rzeczy. EHRGEIZ to trójwymiarowy fighter z gatunku, który angole określają mianem "free-roaming". Można biegać po całym ringu (przycisk "góra" powoduje, że postać pobiegnie w górę, a nie podskoczy - do tego służy osobny przycisk). Jest kilkanaście postaci, z których tylko kilka nadaje się do gry. Dodatkową (a dla niektórych podstawową) atrakcją są bohaterowie z FINAL FANTASY 7, które dzielnie radzą sobie teraz na arenie. Cloud i Sepiroth machają wielkimi mieczami, Tifa i Cid preferują zmagania wręcz. Dostępne są ciosy rękami i nogami, użycie speciali i broni a także rzuty i możliwość bolkowania. Areny są wielopoziomowe, co wprowadza ciekawe możliwości podaczas gry. No gra się naprawdę fajnie przez kilka godzin. Potem zaś przychodzi lekkie rozczarowanie. Otóż w TOBALU nie było broni, których cios zabiera połowę energii. Nie było też wylatujących z rąk wielkich kul ognia,

które - moim zdaniam - zbytnio psują tu zabawę. Stoisz sobie na słupku i walisz z projectile'a w oszołomionego przeciwnika. Albo biegasz jak oszalały w kółko robiąc to samo. Coś tu jest nie tak. Z gry robi się zwykła jatka, kto szybciej wciska przyciski - wygrywa.

Co nie znaczy że produkt jest zły! Po prostu nie należy wkładać go do koszyka pretendentów na podium zajęte przez VF3 i TK3. wprowadza sporo innowacji i naprawdę uważam, że właśnie tą ścieżką podążać będą kolejne ambitne mordobicia.

Aby jednak oddać sprawiedliwość, muszę powiedzieć że gra jest także głęboka, rozbudowana i przepiękna.

Głęboka - bo jest tu mnóstwo ciosów i technik, które można i trzeba opanować, aby nie dostać w tubę od pierwszego lepszego mashera. Oby tylko chętnemu straczyło na to cierpliwości - mnie nie starczyło. Po prostu jak dla mnie zbyt wiele jest tu dziełem przypadku.

Rozbudowana - bo oprócz samego fightera

mamy tu mini-gierki (np. bieganie po plaży bądź po specjalnych planszach) oraz tryb Quest znacznie podnoszący żywotność gry (o nim w ramce obok).

Przepiękna - bo fruwa w wysokiej rozdzielczości w 60 klatkach animacji na sekundę i wygląda po prostu świetnie.

Jeśli macie ochotę na coś innego, EHRGEIZ na pewno was nie zawiedzie. Nie jest to jednak ta klasa, którą reprezentują TK i VF.

Gulash

PlayStation **7**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Squaresoft
Producent: DreamFactory
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Brand New Quest

Niektórzy mówią, że ten tryb ratuje EHRGEIZ. Jest to dość uproszczony Action-RPG, w którym prowadząc po lochach jedną z dwóch postaci lutujemy ile wlezie złowrogie potwory. Naturalnie zbierając śmieciuszki i zdobywając punkty doświadczenia. QUEST wygląda bardzo dobrze, choć sterowanie zostało trochę niedopracowane. W każdym razie jest to miły dodatek.

No Good

Niektórzy mówią, że ten tryb ratuje EHRGEIZ. Jest to dość uproszczony Action-RPG, w którym prowadząc po lochach jedną z dwóch postaci lutujemy ile wlezie złowrogie potwory. Naturalnie zbierając śmieciuszki i zdobywając punkty doświadczenia. QUEST wygląda bardzo dobrze, choć sterowanie zostało trochę niedopracowane. W każdym razie jest to miły dodatek.

BLOODY ROAR 2
BRIGNER OF THE NEW AGE

Recenzję tę dedykuję Basi, Monice i wszystkim dziewczynom, które zmarnowały część swojej cennej młodości chodząc ze swoimi chłopakami na imprezy tylko po to, żeby przez cały wieczór patrzeć jak ich "wybrańcy" piorą się po ryjach w mordobicia. No i piszczeć, zagrzewając do walki ("bestiuj się, bestiuj!") jak na rasowy fanklub przystało.

Słów kilka wróbla Ćwirka

Bawiąc się przy zapowiedzi BLOODY ROAR 2 wydawało mi się, że gra jest nieco zbyt podobna do pierwszej części. Nie było w tym nic złego (wciąż z sentymentem wspominam nasze pierwsze, kontrolne starcie z Grabarzem - tak się poznaje ludzi...). Po pewnym czasie muszę jednak przyznać, że gra jest rzeczywiście bardzo dobra. W zasadzie na PSX-a od długiego czasu nie było żadnego godnego uwagi mordobicia 3D. I jako takie po prostu musi rządzić. A co do SC - no cóż. Zapałałem do niej miłością. A ta, jak wiadomo jest ślepa. [Banan]

Na pewno nie raz słyszeliście o ludziach, którzy mają wielokrotną osobowość. Ale ciekaw jestem czy wiecie jak mogą różnić się od siebie takie osobowości w jednym ciele? Bo co wy na to, że mogą mieć różny charakter pisma? Postawę ciała? Ton głosu? Siłę? Nawet iloraz inteligencji!

Najwięcej problemów (poza samymi pacjentami) sprawia to prawnikom. Bo co na przykład zrobić z osobą, której jedna osobowość popełnia przestępstwo, a druga (która nic nie wie o poprzedniej) jest wzorem dobroci?

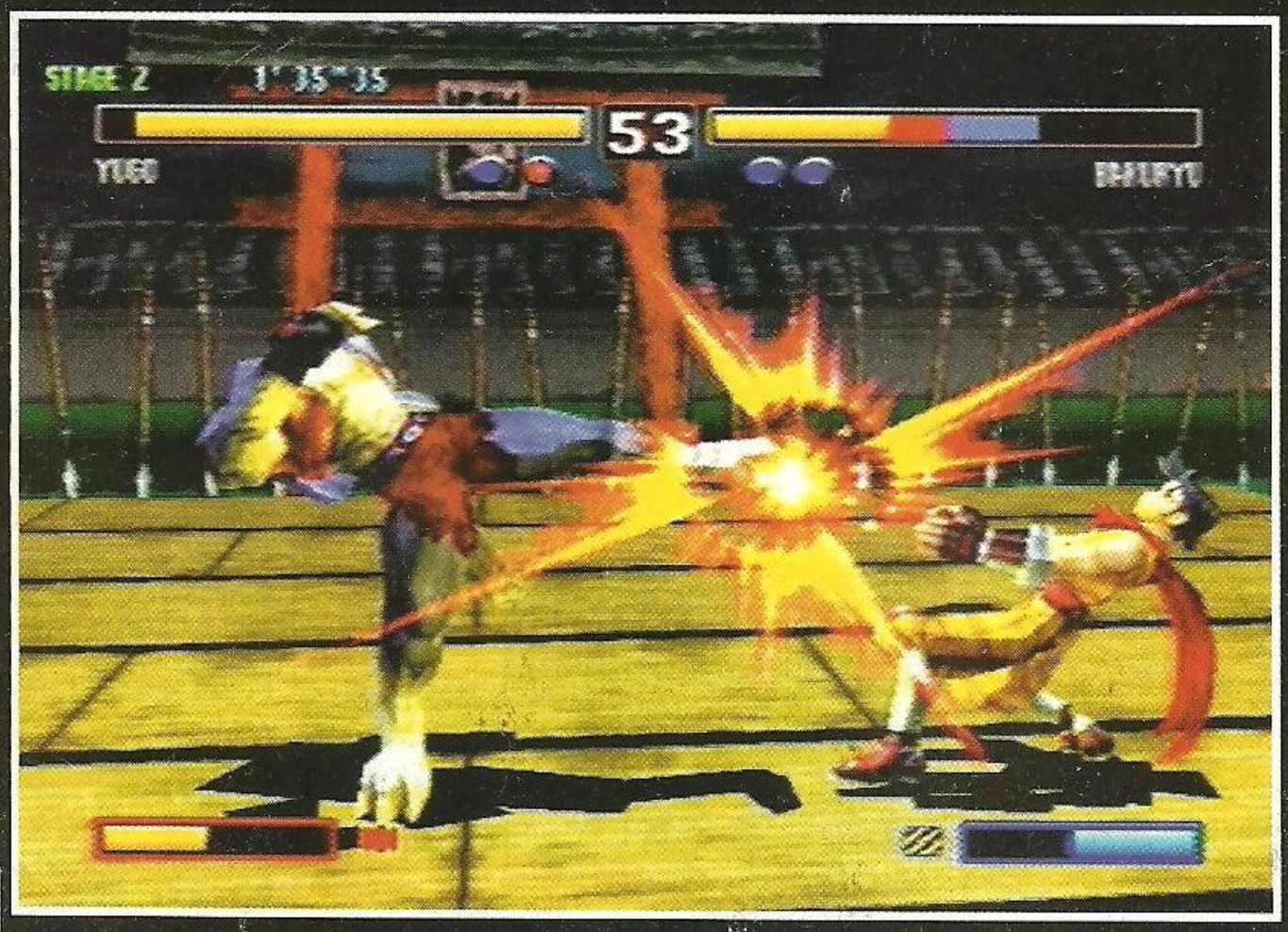
Na szczęście są też przypadki zupełnie pozytywne. Gdy osobowości wiedzą o sobie doskonale i uczciwie sobie w życiu pomagają. A wystarczy jak to śpiewano w przeboju z czasów Tik-Taka "dosypać ziarnko fantazji" i już mamy pomysł na gierę pt. BLOODY ROAR 2, mordobicie, gdzie trzepiemy przeciwników z pomocą różnego rodzaju zwierzołaków, czyli ludzi zdolnych przemieniać się w bestie.

W grze mamy do wyboru dziewięciu zawodników (+ 2 ukrytych), którzy będąc ludźmi, mają w sobie aktywny pierwiastek bestii. Krótko mówiąc są "zmiennokształtni". Pierwszy przychodzi na myśl wilkołak. I dobrze, ale ponadto w grze dostępne są: królikołak, lwołak (ale tworzę, hehe), lampartołak, kretołak, nietoperzołak, kotołak, żukołak, kameleonołak (można dzieci w przedszkolu wymowy uczyć na tej liście) i tygrysołak. Każda z postaci walczy odmiennym stylem - bardzo dla siebie charakterystycznym (chyba tylko lampart i tygrys mają nieco podobne style walki, co zresztą jest dość logiczne) i jest też tak, że postać bestii ma dodatkowe uderzenia i chwyty w stosunku do postaci ludzkiej.

Sterowanie proste. Cztery klawisze: ręka, noga, blok i "bestia". Trzy pierwsze - jak zwykle. Bestia służy do wzmiankowanego już, tajemniczego "bestiowania się", czyli zamieniania w bestię. Pod miarką energii naszego bohatera, na dole ekranu jest miernik aktywności bestii. Rośnie on w miarę jak dostajemy po ciele (wiadomo - rośnie gniew) i jak używamy powerhitów (wiadomo - rośnie radocha i sił przybywa). Jeśli miernik osiągnie poziom wystarczający, można przemienić się w bestię i od tej pory energia na mierniku bestii spada, ale: jesteśmy silniejsi, mamy więcej ciosów, regeneruje się nam część energii. Gdy miernik spadnie do zera, pod wpływem pierwszego celnego uderzenia przeciwnika wracamy do ludzkiej formy i znów możemy zbierać moc.

Opcje gry: arcade, vs, story (możemy dowiedzieć się czegoś więcej o naszych bohaterach - ot toczy się historyjka - obrazki z podpisami - od czasu do czasu przerywana walką), survival, opcje + możliwość ustawiania wielkich głów, wyłączenia widoku barierek, itp. - w pierwszej części trzeba było to odkrywać, tu jest od razu. Kwestie kuchenne mamy za sobą. Teraz powiem o wadach, bo jak się rozpędzę z superlatywami, to nie wiem, czy zatrzyma mnie koniec następnej strony.

Po pierwsze i najważniejsze! Gra bardzo



BLOODY ROAR 2 to dzieło sztuki!!! Na co stawiali faceci z Hudson (którzy jak dla mnie mają stalową ikrę)? Po pierwsze na wysoką rozdzielczość (która zapewne jest powodem większości ograniczeń, na które marudziłem) i na agresję. Tak, tak... Agresję! Przedsmak tego dał nam na pewno SF, ale dopiero ROAR pokazał co to jest agresja w mordobiciach! Kiedy widzisz potężną łapę zmierzającą w kierunku twoich trzewi, aż mrużysz oczy, by nie widzieć momentu zetknięcia z nimi. Przegryzanie gardła, wyrywanie bebechów, uderzenia i kopnięcia, które tylko obserwowane powodują, że brwi same ci się marszczą, a mięśnie napinają. To jest po prostu obłędne! Tego nie ma TEKKEN, Proszę Państwa. Mało?

Więc jest jeszcze supercombo! Każda postać w formie bestii może wyprowadzić powercombo, które zabiera jej całą moc bestii. Jednakowoż tło robi się całkowicie czarne. Pozostaje tylko bestia i jej ofiara. I zaczyna się. Płonące pazury rozdzierają mrok rysując mroczny pejzaż swojej destrukcji. Trudno to wszystko opisać, bo to co dzieje się z kolorami w całej grze, z jej dynamiką, z tobą, gdy grasz... świadczyć może tylko o tym, że Hudson zatrudnia artystów, a nie po prostu dobrych koderów. Ta gra nie jest efektowniejsza niż sobie wyobrażacie, jest efektowniejsza niż możecie sobie wyobrazić!

Kolejnym atutem tej gry są combosy. Jest ich m n ó s t w o. Od juggli, przez odbijanie przeciwnika o barierki, po wiezienie go na piąchach przez całą długość areny tylko po to, by wprasować go w graniczne rusztowanie po drugiej stronie. 3-, 4-hit combo uzyskuje się bardzo prosto i są to przeważnie słabe ciosy. Ot, kilka uderzeń. I to dobre dla początkujących. Później zaczyna się zabawa - dobrze wykonane 6- hit combo wyssie całą energię z najtwardszych. A co powiecie na 18- hit i 70% zabranej energii? Czyli albo morderstwo w pigułce, albo zabawa - kombinujesz sam... Bestia lubi bawić się swoją ofiarą. A tu jeszcze można kombinować! Praktycznie w każdym momencie możesz przejść do innego kompleciku, kończąc całość zupełnie inaczej niż planowałeś zaczynając. Mało tego! Przy jugglach twój sprytny przeciwnik może spróbować recovery (czyli przywrócić sobie zdolność ataku w powietrzu, po wybiciu go). Twoja odpowiedź będzie natychmiastowa - albo zmieniasz combo na zupełnie inne, albo skaczesz do niego, a tam, szybko unieruchamiasz i zwalasz na glebę kręgosłupem prostopadle do gruntu. A wszystko dzieje się w oszałamiającym tempie, przy akompaniamencie jęków, ryków i wrzasków. Co silniejszym uderzeniom towarzyszą przepiękne eksplozje mocy. No i te uderzenia... Kurczę... Jeśli widzicie tylną łapę tygrysa, która jest wielkości połowy jego korpusu i nagle ona wędruje nad jego głowę, by przydepnąć ci twarz (a tygrys robi szpagat)... Albo gdy kret wykonuje jednego z najwspanialszych juggli jakie widziałeś (kombinowane podrzuty i odbicia o barierkę), a gdy masz nadzieję, że wreszcie się ulituje i spadniesz na ziemię, on podbiega i wbija ci swoją masywną łapę w brzuch aż po nadgarstek, wyszarpując wnętrzności... Tylko kładziesz pada i klękasz przed konsolą odmawiając walki.

BLOODY ROAR 2 jest grą bardzo ważną dla PSXa, a tu zwłaszcza dla trójwymiarowych mordobić. Jeśli więc myślisz ostatnio o kupieniu dobrego mordobicia (bo np. twoi kumple już są o wiele lepsi w T3 od ciebie i nie masz radochy grając z nimi) - BR2 jest najlepszym rozwiązaniem, bo w rzeczy samej zbliża się groźnie do geniuszu serii spod znaku żelaznego "T". 8 za nieco zbyt duże podobieństwo do pierwszej części.

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Back in the days...

Wydany w Europie marcu 1998 roku BLOODY ROAR należał do ścisłej czołówki mordobić na PlayStation, podobnie jak teraz jego druga część.

niewiele różni się od pierwszej części. Wszyscy mają podobne ciosy - nawet jak zabrakło jakiegoś zawodnika, to pojawił się inny, który rusza się i leje bardzo podobnie (BTW ten sam zarzut można postawić SOUL CALIBUR'OWI - ciekawe, czy Banan nazwie mnie profanem, że w ogóle coś jęknąłem na SC). Tak więc był Greg (goryl) jest Busuzima (kameleon). Był Fox (lis), jest Jenny (nietoperz), itd. Jaki ma to cel? Pewnie gra się nieco różni, ale jak ktoś grał Gregiem, to mu się teraz łatwiej przesiąść. Niewielkie widać różnice w animacji. Wręcz zubożała - potężne wybuchy i eksplozje ciosów zastąpiono niewielkimi (w porównaniu z poprzednią wersją) wybuszkami.

Tła. Tła są dość klaustrofobiczne - barierka końca areny przeważnie zaraz przy granicy planszy, choć są wyjątki. Dalej. Niespecjalnie jest co odkrywać, bo tylko dwie ukryte postacie (w tym obie nienadzwyczajne, bo jedna jest postacią z pierwszej części, a druga różni się kolorem od ogólnie dostępnej). A gdzie Boss na końcu?! Uriko rządziła w pierwszej części. Miała trzy formy. To było coś.

To teraz uwaga. Skończyłem marudzić. Zapiąć pasy, wdech, bo...

PLANE CRAZY

Czy jest już regułą, że wszystkie gry ze ścigającymi się samolotami są wyjątkowymi crapami? Po AIR RACE CHAMPIONSHIP nadeszła kolejna wyjątkowo ambitna produkcja - PLANE CRAZY.

Damn you, Sony.

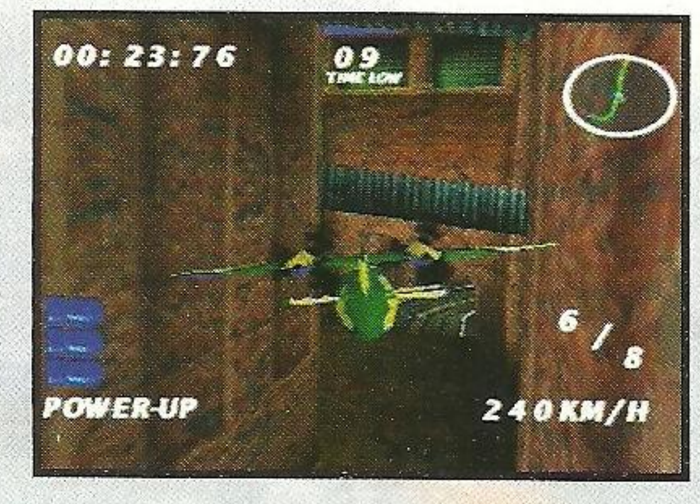
Doszło do tego, że na PlayStation wydać można każdą grę, niezależnie jakim byłaby śmieciem. A gdzie ta słynna kontrola jakości? No gdzie? Na szczęście jest jeszcze Neo Plus... [Gulash]

PLANE CRAZY to typowy air racer, w którym stare latające maszyny ścigają się po różnych trasach *(ach, jakie to odkrywcze - Gulash)*. Jak się można było spodziewać wraz ze słabym, mało ambitnym pomysłem przyszło mierne wykonanie.

Zaczynamy od wyboru samolotu, który opisany jest kilkoma standardowymi parametrami (takimi jak szybkość czy mobilność) i przystępujemy do mistrzostw. Przed nami kilkanaście tras prowadzących przez różne części świata obfitujące w kaniony, wybrzeża czy różne podziemne tunele. Wyścig jest bardzo prosto skonstruowany, naszym zadaniem jest dolecieć jako pierwszy do mety *(ach, co ty powiesz? - Gulash)*. Nie ma żadnej walki między maszynami czy chociażby dynamicznej akcji. Wszystko odbywa się bardzo monotonnie i spokojnie, z flegmą typową dla wyścigów ślimaków, a nie samolotów. Poza tym jest jeszcze jeden element, który absolutnie decyduje o tym, że w PLANE CRAZY grać się nie da. Nawet ci, którzy w jakiś magiczny sposób zostaną oczarowani grą będą musieli zrezygnować po jakimś czasie. A to dlatego, że samolotem nie da się precyzyjnie władać. Model sterowania, który zaimplementowano nie nadaje się do niczego ze względu na swoją nadsterowność. Dotknięcie pada powoduje zbyt dużą reakcję maszyny. W efekcie przez cały lot tylko i wyłącznie rozbijamy się o ściany. Koszmar! Gry niestety nie ratuje całkiem przyzwoita grafika, która jest wyraźna i dobrze animowana. Choć na światowym poziomie to ona wcale nie jest, niestety... Znowu Yarooze - jak Centipede.

Jeśli nawet macie za dużo kasy to i tak nie inwestujcie w tę grę, odłóżcie ją do szuflady - Orkiestra Świątecznej Pomocy już za pół roku...

Brat



PlayStation 3

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 2

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

CASTROL HONDA SUPERBIKE

Jeśli Honda robiłaby motory tej samej jakości jak ostatnio Electronic Arts gry, to ja wolałbym jeździć starą MZ-tą.

I już wiadomo, dlaczego Electronic Arts zdecydowało się nie pokazywać tej gry podczas niedawnej wystawy E3, a zamiast tego po cichu i dyskretnie rzucić ją na rynek w nadziei, że ktoś tam w swojej naiwności będzie chciał zapłacić za tę grę pieniądze. Gdy odpaliłem tę grę, po prostu osłupiałem. MOTO RACER 1 i 2 są naprawdę o wiele ciekawsze niż ta wymęczona konwersja z klona. [Gulash]

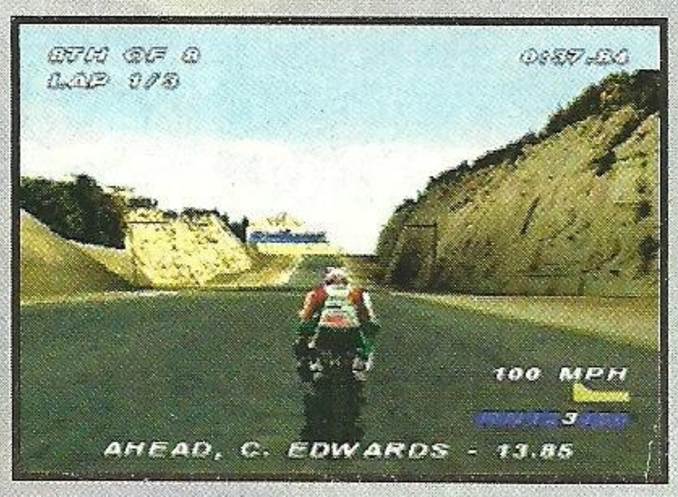
Autorzy przygotowali 14 tras, które podobno są wiernymi kopiami tych rzeczywistych, na których odbywają się wyścigi GP. Do wyboru masz tylko jeden motocykl Hondę RC45. Jest to jedna z szybszych maszyn jakie kiedykolwiek stworzono. Co powiecie na przyspieszenie do 100 km/h poniżej 4s? Sprzęt wyrywa kafle z chodnika przy dynamicznym starcie. Oprócz standardowego trybu Championship mamy jeszcze możliwość pograniа we dwóch na split-screenie. Choć nie wiem, czy ktokolwiek będzie się chciał katować tym "tytułem wszech czasów".

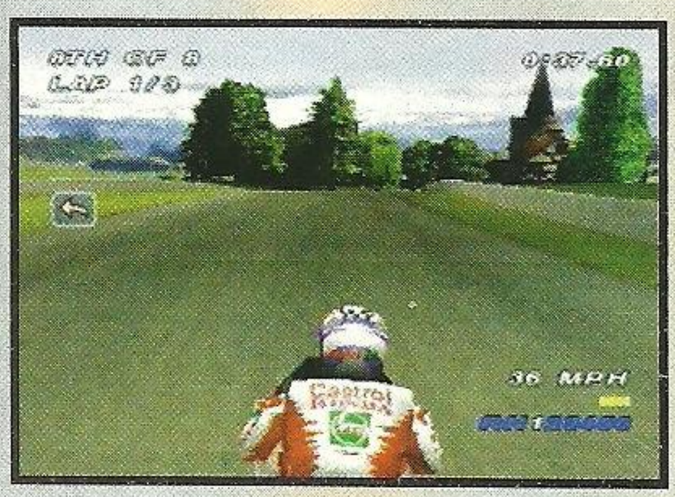
Szok i omdlenie nastąpiło zaraz po odpaleniu gry. Yahhh, "fantastyczna grafika"! Jest maksymalnie ziarnista, szara i gorzej niż słaba. Przypominając sobie jak wygląda CHS, aż mnie złość bierze. Co za kompletna bezczelność wypuszczać coś takiego na rynek. Ale ok, grafika słaba więc może engine jest sprawny?

Oczywiście! Przy tym całym skomplikowanym otoczeniu wyciąga całe 14 fps. Gratulacje dla programistów, naprawdę nie oczekiwałem aż tak wiele. Na szczęście autorzy darowali sobie komponowanie muzyki, bo nawet nie chcę sobie wyobrażać jak brzmiałyby kawałki zrobione przez ten "zdolny" team. Odgłosy, owszem są, jakieś warczenie w tle - to chyba silnik. Acha, pragnę także wspomnieć o "świetnie" zrealizowanych okrzykach z trybun. Stawiam, że w sesji nagraniowej oklasków i okrzyków brało co najmniej pięć osób udających wielotysięczny tłum.

Takiej słabizny dawno nie widziałem. Znam wiele tytułów, które mimo swych niewątpliwych wad technicznych miały w sobie jakiś ładunek miodności. Ale tutaj CHS także zawodzi. Animacja jest ślamazarna, motor reaguje straszliwie wolno i ospale, nie ma żadnych momentów, które można by uznać za emocjonujące. Jazda w tej grze przypomina podróż Trabantem z dziadkiem, który niedowidzi i jedzie 25 km/h. Uwierzcie, jest naprawdę źle. Najgorsze jest to, że za wypuszczenie takiej szmiry mam ochotę się na kimś wyżyć.

Brat





PlayStation 2

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 1
MIÓD 2

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

R/C STUNT COPTER

Jeśli sądzicie, że technologia komputerowa rozwija się w jakimś zawrotnym tempie, musicie wiedzieć, że wszystko co się w tej materii dzieje opiera się na miniaturyzacji i szybkości. A zasada pozostaje wciąż ta sama. Ta sama co najmniej od 1936 roku, kiedy to Alan Turing obmyślił maszynę, która mając do dyspozycji koła zębate i taśmę z dziurkami potrafiła rozwiązać każde zadanie, jakie maszyna w ogóle potrafiłaby rozwiązać.

Maszyna Turinga nigdy nie została zbudowana - nie było takiej potrzeby - jej prototyp jest tylko na papierze. Ale po dziś dzień poradziłaby sobie z każdym zadaniem rozwiązywanym nawet przez superkomputery.

Ta być może ciekawostka, sprowadzi was nieco na ziemię. A skoro już mowa o sprowadzaniu na ziemię, modelach i ciekawostkach nie sposób wręcz pominąć ostatniego produktu Shiny Entertainment pt: R/C STUNT COPTER.

Gra jest klasyczną nowatorską zręcznościówką. Rzecz cała rozchodzi się o tzw. "latanie precyzyjne" modelem helikoptera. Mamy modelik, który obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby i misje, w których trzeba albo wylądować jak najbliżej wyznaczonego miejsca, albo przelecieć między przeszkodami, albo pokonać jakiś dystans jak najszybciej, albo strącić balony za pomocą śmigła lub piłek wyrzucanych z pokładowej wyrzutni... To kilka przykładów początkowych misji. Dalej jest trudniej (np. miejsce do lądowania jest ruchome, bądź co jakiś czas niedostępne).

Nie byłoby z tym wszystkim problemu, gdyby nie fakt, że steruje się ciężko. Potrzeba niby dual shocka, ale moja stara Barracuda też okazała się dla tej gry dualem. Lewa gałka duala jest manetką przepustnicy - czyli dodawania gazu - gdy ruszamy nią góra/dół, i kontrolerem wirnika pionowego - gdy ruszamy lewo/prawo (helikopter obraca się wokół osi prostopadłej do powierzchni wyznaczanej przez obracający się główny wirnik - chyba prościej się nie da). Prawa gałka jest manetką, która kontroluje położenie wirnika poziomego i helikopter przechyla się cały w tę stronę, w którą wychylimy manetkę. Dodajcie do tego bezwładność maszyny i fakt, że zadania nie są wcale proste i macie obraz tej gry. A jeszcze jest kilka modeli helikopterów do wyboru - np. dla kompletnych zieleniaków zupełnie nieruchawa maszyna z ochraniaczami, a dla szefów - sprzęcior, który kręci beczki przy każdym mocniejszym wychyleniu manetki. Żeby przejść do następnej misji trzeba za każdą misję zdobyć powyżej 25 000 punktów - liczy się dokładność i prowadzenie helikopterka.

Trudno zarzucić cokolwiek grafice. Jest dokładna, nie grzeszy ilością detali, ale spokojnie określić ją można mianem uczciwej - to co trzeba jest i jest wyraźne. Czasem widać jak na dole ekranu rysuje się plansza, ale w grze to nie przeszkadza.

Dźwięk. Natknąłem się tylko na jedną muzyczkę początkową. Potem, podczas lotu towarzyszą nam tylko dźwięk silniczka i głos obserwatora, który - co podkreślić trzeba - wypowiada jedne z najśmieszniejszych komentarzy jakie dane mi było usłyszeć w grach komputerowych. Zrozumienie ich wymaga jednak przynajmniej średniej znajomości angielskiego. Mimo świetnej jakości komentarzy, muzyki nie ma.

Czepialstwo. Trzeba czepić się po pierwsze wielkości poziomów. Jest opcja Free Flight, gdzie można polatać sobie samemu bez zasad. Tylko, żeby samemu się podszkolić (jak chcesz się szkolić na kursie - jest też dostępna opcja). I zamiast pola do zabawy mamy malutki poziomik - pudełko z jedną - kilkoma przeszkodami. Poza tym podobieństwo misji. Ileż można lądować precyzyjnie z lekko tylko zmienionymi parametrami (np. wzmiankowanym ruchem lądowiska). Trochę nużące. Brak mi też ruchów powietrza - ale przeciętnemu graczowi nie powinno to przeszkadzać.

Nie mniej gra jest bardzo fajna. Jeśli lubisz modele i zastanawiałeś się, co czują kolesie, którzy z wielkim radiem na szyi wpatrują się w niebo w ślad za swoimi maszynami - R/C da ci posmak tej niesamowitej przygody. Jest to też gra dla cierpliwych i dokładnych... Te wszystkie cechy wskazują chyba na fakt, że SC nie ma aktualnie na rynku konkurencji.

Grabarz

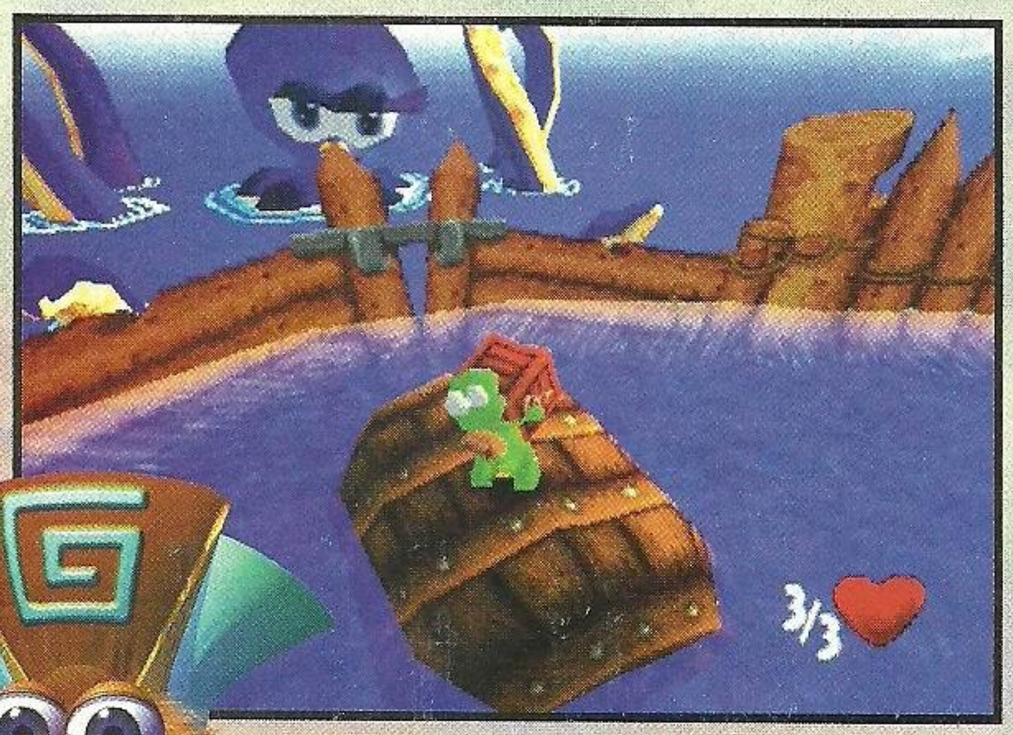
R/C czyli „Radio Controlled"

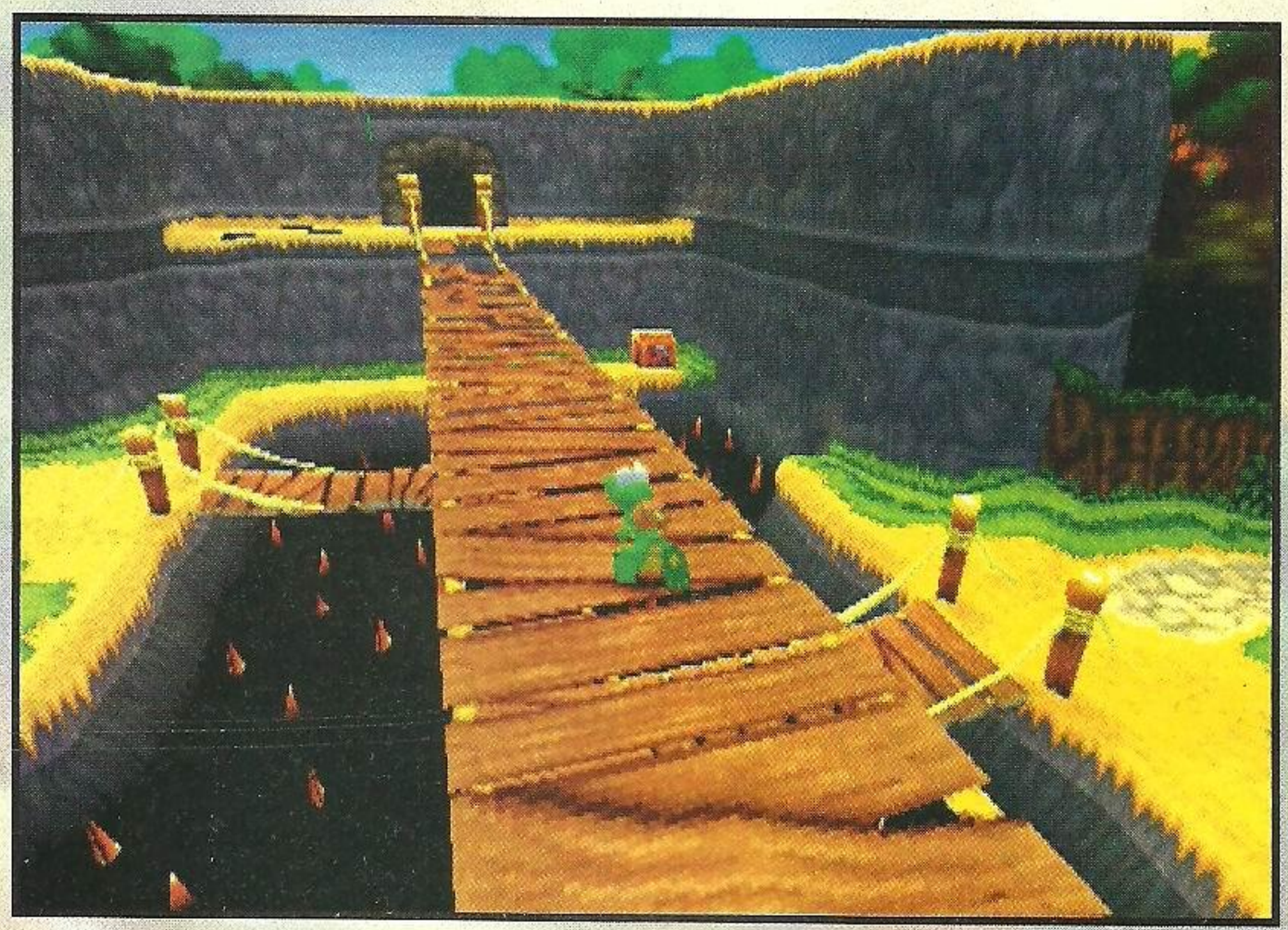
Historia powstawania tej gry jest pełna wzlotów i upadków. Czy wiecie, że mimo bardzo przychylnych opinii na temat wczesnych wersji produktu, Shiny nie mogło znaleźć wydawcy? Dobrze jednak, że gra wreszcie jest. I udała się. Komentarze są po prostu fantastyczne, dawno nie śmiałem się tak z własnej nieporadności. Osobiście wystawiłbym tej grze nawet większą ocenę, a to ze względu na iście nowatorski pomysł (a od jakiegoś czasu właśnie to w grach cenię najbardziej) i jego fachową realizację. R/C bardzo przypadł mi do gustu i na pewno będę w niego grał. [Gulash]

Nintendo 64 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 4
MIÓD 6

Wydawca: Interplay
Producent: Shiny
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





CROC 2

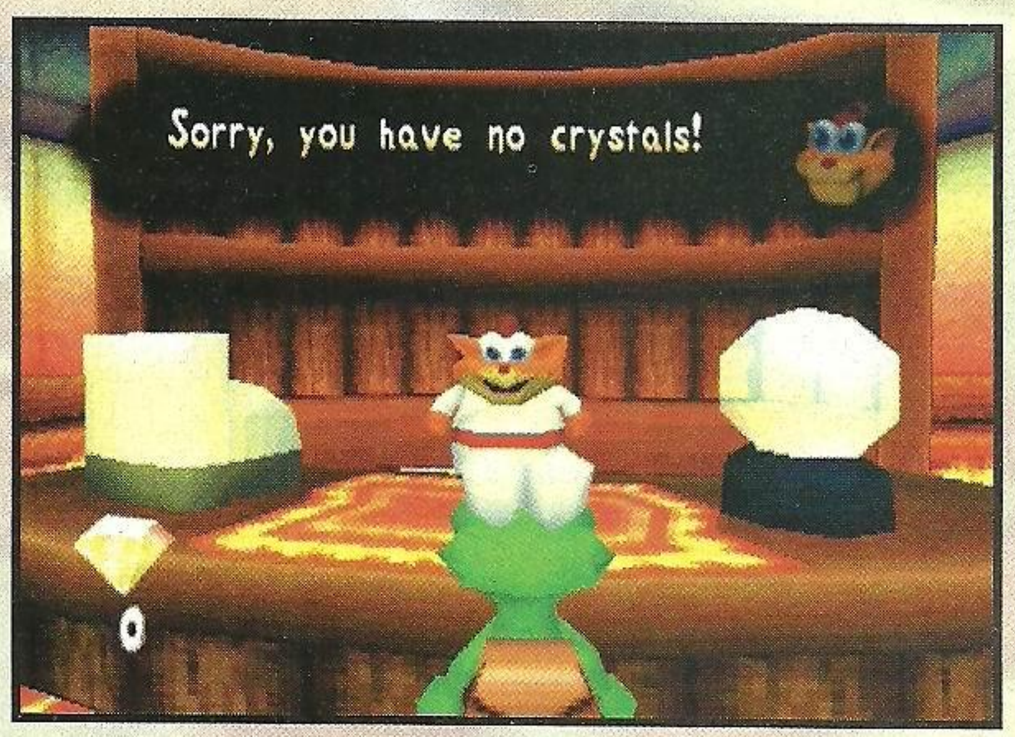
Kochani rodzice! Przepraszam, że nie przyjechałem o czasie, ale miałem małe problemy. Nie, nic mi nie jest, mamo. Już wyjaśniam, o co chodzi...

Fajne, ale nic nowego.

Podpisuję się pod słowami Anki. CROC 2 to bezpieczny, mało oryginalny produkt, który wykonano ze znawstwem. Bezpieczny, bo na pewno się sprzeda - w końcu trójwymiarowe platformery lubią niemal wszyscy... Ale nie ma w tym przecież nic złego - bo takie gry są fajne! Może rozdrażnić troszkę zbytnia cukierkowość... Gulash

Ostatnio pisałem, że udało mi się wysłać do krainy wiecznych łowów pewnego niemiłego pana, który źle traktował moich znajomych. Niestety, ten niedobry pan wrócił i to nie sam. Moi koledzy znowu wpadli w tarapaty.

Na szczęście teraz potrafią powiedzieć naszemu ulubionemu krokodylkowi, o co im dokładnie chodzi. Co prawda nie pogada się z nimi o współczesnej literaturze pakistańskiej, ale nikt nie wymaga tego od Gobbosów.



Źli pomagierzy mojego wroga porywali moich kolegów, kradli ich skarby i bardzo uprzykrzali im życie. Ale na szczęście dużo ćwiczyłem i nauczyłem się paru nowych, przydatnych rzeczy.

W pierwszej części swoich przygód wachlarz umiejętności Croca nie był zbyt rozbudowany. No, ale była to przecież jedna z pierwszych tego typu gier na PSXa i nie miała zbyt dużej konkurencji. Teraz zaś, w dobie Spyro, Gexa i innych zwierzaków zajmujących się zawodowo zabawianiem graczy spragnionych łapania kryształów, Croc nie może wyglądać jak ubogi krewny z prowincji. Wywija salta, macha ogonem, nauczył się też latać na paralotni i jeździć wagonikiem w kopalni. Argonaut zdementowało jednak pogłoski, jakoby Croc miał wystąpić w roli agenta 007.

Nie myślcie jednak, że ratowanie Gobbosów i ich skarbów było nudne - przy okazji dokładnie zwiedziłem całą wyspę, co było bardzo pouczające.

Jeśli 4 wioski na wyspie mogą wydać się niezbyt dużą ilością terenu, to zapewniam, że wcale nie jest to lekka trasa na dwie godzinki. Każda osada to dziesięć poziomów, bardzo zróżnicowanych pod względem wyglądu - mamy opuszczoną kopalnię, zaśnieżony stok, wnętrze krateru... Nikt nie będzie się nudzić.

Dogadałem się też z lokalnym handlarzem i znalezione kryształy wymieniałem u niego na różne przydatne w podróży drobiazgi (nie miał niestety odpowiedniej dla mnie szczoteczki do zębów).

Czyżby ukłon w stronę action-RPGów? Croc wymienia zebrane po drodze przedmioty na inne u handlarza, dostaje zlecenia od spotykanych postaci... Jakoś nie potrafię sobie jednak wyobrazić parametrów w rodzaju HP, AG, INT odnoszących się do krokodyla z tornistrem.

Zajęło mi to trochę czasu, ale udało się.

Tak jak już napisałam, aby się udało, trzeba się trochę postarać. CROC 2 jest grą o wiele trudniejszą od Spyro, co nie jest jednak w najmniejszym stopniu zarzutem - tego typu gry muszą być w miarę skomplikowane, żeby nie zanudziły gracza. Croc może za to rozwścieczyć - niektóre momenty są naprawdę trudne. Nie polecam jego przygód niecierpliwym i małoletnim.

A dlaczego to wszystko zrobiłem?

Dla kasy, to oczywiste. Croc odniósł wielki sukces, po części ze względu na miłą postać zwierzaczka, po części ze względu na zapotrzebowanie na tego typu gry. Developerzy postanowili zgarnąć kasę jeszcze raz i stworzyli nowe przygody krokodylka. Postarali się, aby nowy produkt jak najbardziej kojarzył się z już znanym - pewnie dlatego gra ma tak nowatorski tytuł. Nie wprowadzono zbyt wielu zmian, a te które są, miały na celu dostosowanie gry do obecnych wymagań. Wyszło bardzo dobrze. Czekam na Croc 3 i Croc Cart Racing.

Anek

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Fox Interactive
Producent: Argonaut
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

POY POY 2

Za późno o mniej więcej rok!

Grabarz ma rację, POY POY 2 po prostu nie dorównuje miodnością najnowszym grom Nintendo (MARIO PARTY, SMASH BROS), ale nawet wiekowemu BOMBERMANOWI! Podły wygląd można tłumaczyć tym, że POY POY 2 ukazał się w Japonii już przeszło rok temu. I po co było czekać tyle czasu z wydaniem wersji PAL... Teraz gra ta może zaskoczyć jedynie w negatywnym tego słowa znaczeniu. Na szczęście Konami robi też i dobre gry. [Banan]

Świat zadrżał w posadach. Mądrzy, jak zwykle, naukowcy z Kraju Ziemniaka odkryli, że unikanie wysiłku fizycznego jest bardziej wyniszczające dla organizmu niż nałóg palenia papierosów! Jeśli więc życie spełza wam miło na całodobowym siedzeniu przy konsoli, możecie liczyć na to, że za kilkanaście lat oszczędności całego waszego życia wspomogą producentów sztucznych serc, płuc i nerek.

Nasz świat drży, a producenci gier zacierają ręce produkując gry sportowe, wędkarskie i gry na prywatki (tzw. party games) tylko po to, żeby zatrzymać nas w domu jak najdłużej. Na szczęście po stronie zdrowia stają koderzy Konami, którzy wypuszczając drugiego POY POYA, nie pozostawiają żadnych wątpliwości, że PlayStation umarło dla party games. Amen.

Cztery ludziki na planszy. Biegają, podnoszą przedmioty i rzucają w siebie czym popadnie - skałami, bombami, balami drewna. Od czasu do czasu pojawiają się potwory-przeszkadzacze, które uszczuplają naszą żywotność jeśli nie dość żwawo przed nimi umykamy. No i z drugiej strony na niektórych planszach są stałe przeszkadzajki (np. ruchome piaski). Kto kogo więcej razy rąbnie i kto przed kim więcej razy zwieje. Total chaos, wrzask, pralnia. Oto idea gry.

Do wyboru mamy szesnastu zawodników, którzy różnią się wytrzymałością, szybkością i siłą. Każdego z zawodników można uzbroić w jeden z dwudziestu trzech rodzajów rękawic, które dodatkowo wpłyną na jego współczynniki. Poza standardowym bieganiem, skakaniem i podnoszeniem różnych rzeczy (by potem je rzucić) postać może też wykonywać odskok, przetaczać się na boki i nagle przyspieszać, co tworzy wachlarz zwodów, bez wykorzystania którego zwycięstwo w PP2 jest niemożliwe.

Akcja całej gry toczy się na jednej z pięciu podstawowych lub pięciu ukrytych plansz (np. park rozrywki, pustynia, trawa, arktyka, wyspa wielkanocna), które może i fajnie się nazywają i są czasem kilku-poziomowe, ale gra się na nich całkiem średniacko. Rzuca się w oczy brak polotu projektantów.

Poza zwykłą opcją "vs" (nawet dla czterech graczy) jest dostępna opcja "story" (też nawet dla czterech graczy!), gdzie wraz z trzema nudzącymi się niemiłosiernie na imprezie znajomymi (bo innych do tej gry się chyba nie zapędzi) można popróbować swoich sił. Jest też sklepik, gdzie można kupować nowy ekwipunek (np. rękawice) i jest też gdzie na nie zarobić (oczywiście biorąc udział w "poypoyowych" pojedynkach). I założę się o trzy kilo landrynek, że jak to tak wszystko czytacie, to wydaje wam się, że PP2 jest grą co najmniej dobrą. Okazuje się jednak, że nie do końca.

Mimo tak wielkiej kupy stuprocentowych hiciorów jest kilka wad w tej grze. Wad całkiem sporych i nieźle psujących zabawę. Przede wszystkim grafika. Gra jak dla mnie wygląda obrzydliwie. Rozumiem - czterech graczy to już skraj możliwości PSXa, ale przecież w WARZONE się dało! A początkowe intro? Stare gry na PSXa miały już lepsze. Ładne są może tła na planszach i tekstury gruntu - reszta - kiszka.

Dalej kamerzysta. Kamerzysta zawisł w helikopterze nad całą akcją wystarczająco daleko, żeby atmosfera zabawy nie udzieliła się tobie, a wystarczająco blisko, żeby wydawało się, że mniej więcej wiesz co się dzieje. Ale to ciągle wina grafiki. W BLOOD LINES dało się zrobić to wszystko małe, a wyraźnie. Konami nie potrafi.

Każdy wprawny gracz wie, że jeśli są czegoś do wyboru w grze 23 rodzaje (tu rękawice) to się różnić zbytnio nie będą (vide samochody w RR4 - różnią się tym, że jeden jedzie nieco szybciej od drugiego). I słusznie - różnią się nazwą i właściwie wybranie jednych czy drugich w żaden sposób nie wpłynie na twoją taktykę gry.

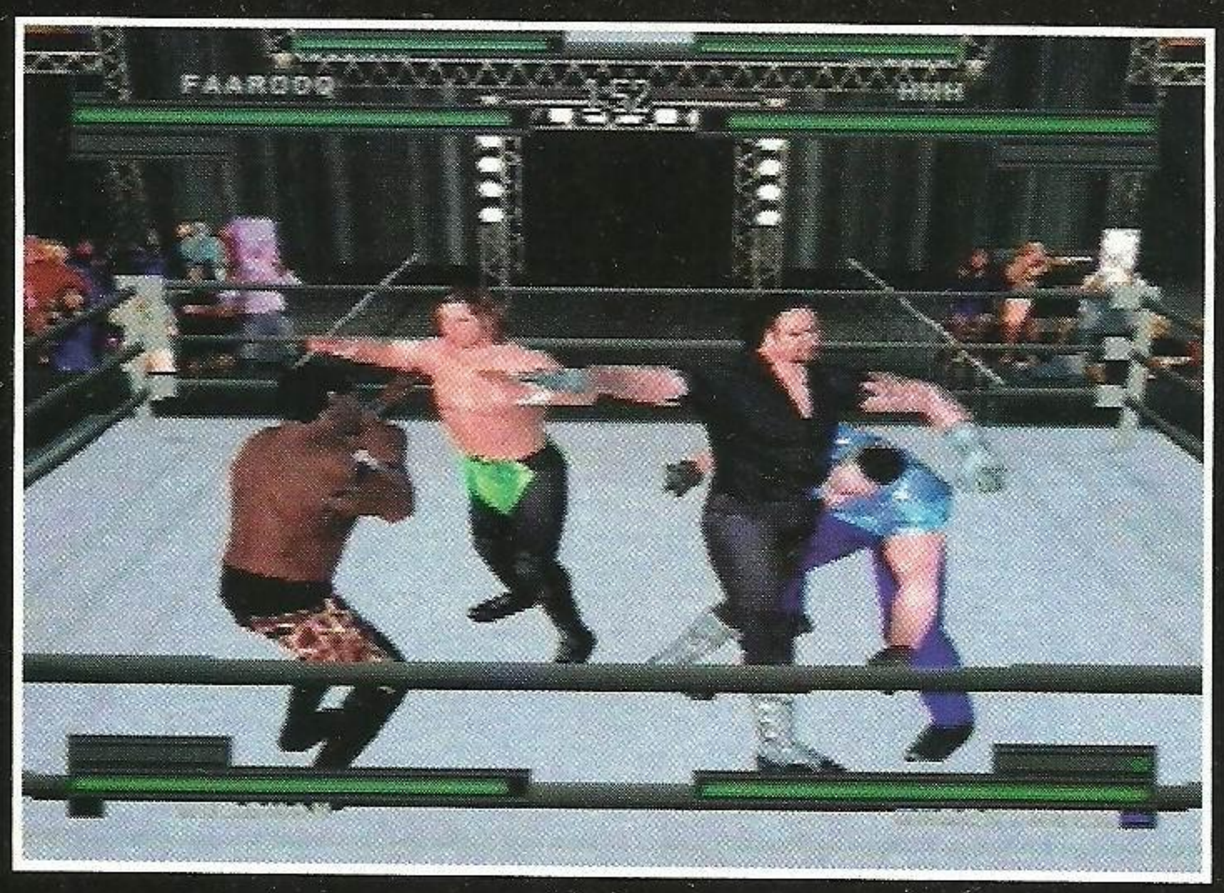
Powiem uczciwie, że po lekturze tej gry podupadła nieco moja wiara w party games na PSXa. Widziałem SMASH BROS na N64, POWER STONE (które można uznać za party) na DC i wiem, że dla party games nie wystarczy RAM PlayStation. Przykro to mówić, ale na tym polu PSX przegrał już dzisiaj.

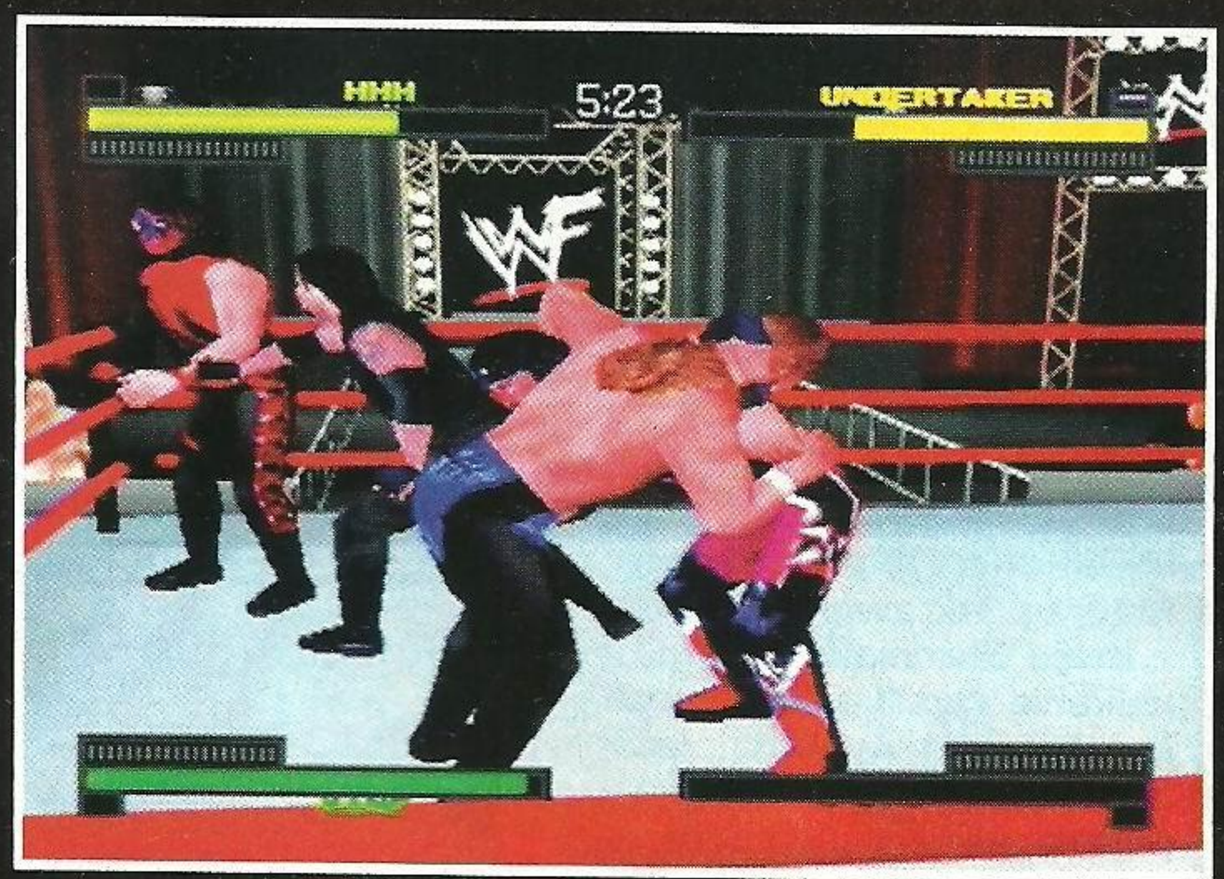
Grabarz

PlayStation 4

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap Memory Card





Jeśli czytaliście Alicję w Krainie czarów, pamiętacie Czerwoną Królową. W jej kraju trzeba było bardzo szybko biec, żeby stać w miejscu, bo wszystko inne uciekało.

WWF ATTITUDE

Otóż "Efekt Czerwonej Królowej" ma miejsce i w ewolucji, i w biznesie, i w przemyśle gier elektronicznych.Ogólnie chodzi o to, że jeśli chcesz być cały czas na tej samej pozycji w stosunku do konkurencji, musisz się rozwijać. A dopiero jeśli chcesz być lepszy - rozwijać się jeszcze szybciej. Świadomi tego Artyści z Acclaim wypuścili na rynek szybciorem kontynuację wiekopomnego dzieła WWF WARZONE - WWF ATTITUDE. Gra jest wyraźnym krokiem w przód po ścieżce wyznaczonej przez WARZONE. A - rzec należy - dobra to ścieżka, równa i obiecująca.

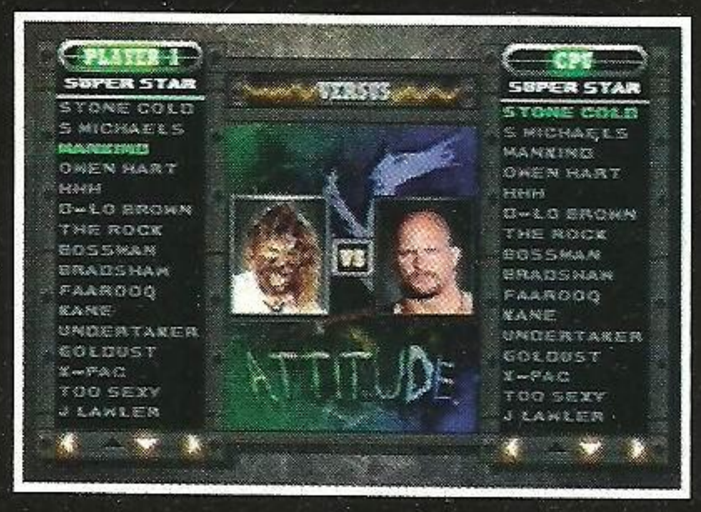
WWF: A Jest oczywiście mordobiciem z podgatunku wrestlingowych, czyli symulatorów jedynego sportu, gdzie jawnie mówi się o tym, że cel uświęca środki. Pierzemy się wszystkim co mamy pod ręką, waląc we wszystko co nam się zamarzy. Koniec filozofii. Generalnie rzecz biorąc ATTITUDE przypomina szalenie WARZONE'a. Zawodnicy wyglądają nieco lepiej, ale kamera pracuje podobnie i właściwie - co pozostanie jeszcze chyba długo cechą wszystkich konsolowych wrestlingów - wszyscy poruszają się o wiele wolniej niż w rzeczywistości. Efekt tego taki, że miłośnicy serii TEKKEN, BLOODY ROAR i pewnie mordobić w ogóle, nieco zażenowani będą faktem, iż tak straszliwie powoli wszystko się na ekranie dzieje. Powód pewnie jak zwykle ten sam: mała pojemność pamięci, a wszakże trzeba czterech zawodników na arenie, publiczności, komentarzy... Ale tu znów nasuwa się pytanie: a na N64? Przecież Nintendo ma zupełnie inne możliwości. I cart jest zamiast CDka. Widać się nie da.

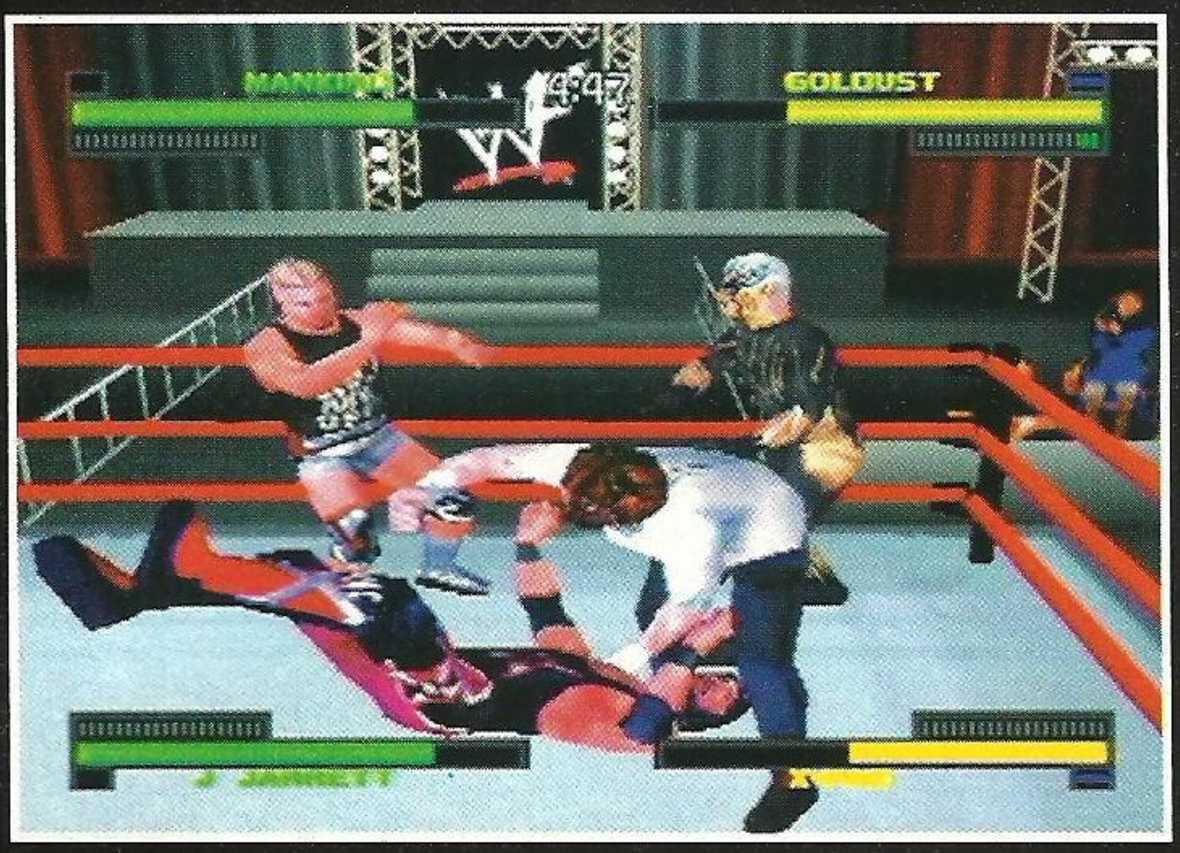
Teraz o samej grze. Fakt, że troszkę się ślimaczy nie powinien nikogo zrażać. Całość bowiem pomyślana została tak, żeby "ślimaczenie" wychodziło na plus. Zacznijmy jednak od początku. Gra oferuje 40 zawodników zawodowej ligi wrestlingowej (w tym 10 ukrytych). Programiści puszczają lekki kant, że 70, ale tych pozostałych trzydziestu, to przeprogramowane ludki, które można sobie zrobić w ATTITUDE samemu + trener, wyglądający jak mój sąsiad w kąpielówkach. Radochy w graniu z nimi żadnej - mięso armatnie. Jednakowoż chlubna czterdziestka to armia doskonale przeszkolonych i przekodowanych - zarówno pod względem graficznym, jak i pod względem umiejętności walki - maszyn do zabijania. Każda z nich ma charakterystyczny dla siebie zestaw kopów, piąch i łamań. Każda wejdzie na ring w sposób, który doprowadzi twoją adrenalinę do poziomu odpowiedniego, by zacząć walkę i każda skończy tę walkę swoim ulubionym ciosem kończącym (tzw. finisherem) tak, że pewien będziesz, iż to właśnie ona wygrała, a nie nikt inny. O zawodnikach można jeszcze dużo: że motion capture, że poligony robione z fotografii, że w całej grze ponad 400 różnych ciosów... Wszystko to zaś sprowadza się do jednego: jest lepiej, niż w WARZONE.

Jest najlepiej jeśli chodzi o Playstation. Wzorcowa superliga! Zawodnicy mają nawet swoje sztandarowe przemowy, gesty: koderzy przyznali się, że ich zamierzeniem było, by gracz czuł jak gdyby oglądał mecz telewizyjny, a nie grał na konsoli.

Opcje gry. Producenci wysilili się tak, że naliczyli ich 450. A liczba ta wzrosła tak zastraszająco, bo wybór meczy składa się z kilku stopni: np. mecz 1 na 1 wybieramy, a potem kolejne stadium: klatka, broń, itp. Czyli już dwie opcje: 1 na 1 klatka, i 1 na 1 bez klatki. Jak wszystkie możliwości przez siebie przemnożyć wychodzi 450.

Można więc walczyć 1 na 1, 1 na 3, kto zostanie na ringu, z możliwością dokończenia walki poza ringiem, tak, że wygrywasz tylko wtedy, gdy przeciwnik się podda, że wygrasz tylko używając ciosu kończącego, drużynowo, z kolejnymi przeciwnikami do upadłego... Co tylko sobie wymarzycie. Czytając te wszystkie opisy myślałem sobie: czy warto? Czy to dobry pomysł. A potem przestałem myśleć i jak zwykle zaprosiłem kumpli, żeby skontrolować gameplay na kilka osób. Nie ma więcej pytań. Warto!





Nowa WWF wdarła się też przebojem na półkę... party-games. Wszystkie te opcje znacznie umilają rozrywkę. Pranie kumpli telewizorami, patelniami, łamanie rąk, a potem skok do klatki, a potem drużynowo! Ha! A są przecież nowe ciosy w stosunku do WARZONE i dwóch kolesi może teraz prać jednego, np. budując wieżę z przeciwnikiem na szczycie (wiecie co się potem dzieje). W poprzedniej wersji można było tylko przytrzymywać przeciwnika, gdy kolega z drużyny go prał. Te podwójne chwyty jak dla mnie rządzą na maxa!

No dobra. A jak się samemu gra? Samemu to polecam najpierw trening prania, czyli szkolisz się pod czujnym okiem trenera. Wybierasz cios i klepiesz. Trener może stać, leżeć - co chcesz. Możesz wytrenować swoje finishery, specjale, mordercze wiązanki, a nawet reversale i countery! Niebezpieczny krok w stronę ideału? Kiedy czujesz się już na ringu swobodnie, wstąp na żmudną drogę kariery: od zwykłego obijacza twarzy na podrzędnych arenach, przez większe kluby, aż wreszcie do upragnionego tytułu Mistrza Wagi Ciężkiej i pojedynki w ramach "Sunday Night HEAT".

Mało? Jeśli nie spodoba ci się żaden z zaprogramowanych zawodników (ja np. nie miałem tego problemu - od małego mam swojego ulubionego zawodnika - zgadnijcie jakiego, hehe) możesz stworzyć własnego. Pula punktów do rozdzielenia na różne cechy (siła, charyzma, regeneracja, wytrzymałość, szybkość, itp) i jazda. Potem twarz, wdzianko, fryzura, płeć (coraz więcej kobiet w wrestlingu... czy to źle?), a nawet - uwaga - ciosy! Możesz wybrać z puli dostępnych wszystkim zawodnikom i przeprogramować swoje własne. Potem z takim kolesiem - hyc - na memorke, skok do kumpla, memorke w plajstację i jazda. Z kumplem wytrenowaliśmy morderczy tandem: Yoobey i Hoodey, ubranka dobraliśmy im tak, że wyglądali jak kalosz z kalafiorem (jak zwykle pomogły nam dziewczyny, które zawsze wiedzą jak należy i jak nie należy wyglądać). Jeden z nadwagą, drugi z ostrą niedowagą, ale śmiechu była kupa jak wklepywali tandemowe komplety jakimś zawodowym szefom. A jeszcze areny można po swojemu urządzać! Światła, panele z napisami, kolory lin, maty... Taka sobie ta opcja, ale jest.

Ogólnie o gierce. Grafika - całkiem, całkiem. Przymykamy oko na pewne niedociągnięcia wynikające z faktu, że wiele na ekranie liczone być musi w czasie rzeczywistym. Rzetelna, dobra grafika ze smakiem. Co trzeba - widać.

Muzyka. Właściwie tylko intro, menu i wejścia zawodników. Dobre, mocne riffy, bądź melodyjki specyficzne dla danego zawodnika (każdy ma trzy różne wejścia). W czasie meczu słuchamy jak zwykle wspaniałych komentarzy Shane'a McMahona i Jerryego "The King" Lawlera ("Co oni robią? Całują się?... Ojjjj.... chyba nie, nie, nieeeee!", albo "Mają go obaj!.. Cóż... Całkiem składna egzekucja.") Wszystko zrobione dobrze: ciekawie, zagrzewa do walki, ale ogólnie nic nadzwyczajego. Wzorcowa siódemka.

A grać w to, to jednak trzeba się nauczyć. Na szczęście pozostawiono genialne jak dla mnie rozwiązanie, że "prawo, prawo, ręka" jest tym samym co "lewo, lewo, ręka" - zawodnik kręci się w kółko, kamera też i szkoda czasu na myślenie, gdzie ma przód, a gdzie tył. Obsługa niby prosta (istotne klawisze: ręka, noga, blok, bieg, przytrzymanie, unik w lewo, unik w prawo i wspinanie się), ale kombinacje trzeba wklepywać szybko. Kto pierwszy ten lepszy, to znaczy: jeśli ty złapiesz przeciwnika, wcale nie znaczy, że to ty wykonasz technikę. On może być pierwszy: całość przypomina trochę grę w "papier, nożyce i kamień": wygrywa ten, kto pierwszy, ale - podobnie jak we wspomnianej grze - gdy wklepiesz kombinację klawiszy tak samo szybko jak przeciwnik - wygrywa cios słabszy, bo jest szybszy do wykonania. Czyli zawsze istnieje ryzyko przy zadawaniu silnych ciosów, że nie zdążysz. Fajnie. Palce wyszkolonego gracza w ATTITUDE nie zatrzymują się ani na chwilę. Powoli, miarowo wklepuje kombinacje odpowiednie do sytuacji: bieg i rzut, chwyt, trzymanie, rzucenie na podłogę, dobicie, odejście, chwyt... itp. Piękna, płynna walka. I krew nawet tryska!

Czy są jakieś wady grywalności? Pewnie, że są: np. to, że można blokować kopnięcie obunóż przy skoku z lin (nie próbujcie tego w domu, dzieci). Specjalnie nie przeszkadza, ale zastanawia, bo od poprzedniej części się nie zmieniło.

WWF: A to najlepszy wrestling na rynku. Bez dwóch zdań. Acclaim goniąc wciąż naprzód oddalił się od rywali jeszcze dalej. Choć gra nieco się ślimaczy, zabawa jest cudowna. Jeśli myślisz o nabyciu jakiegoś wrestlingu na PSX bądź N64: przeczytałeś właśnie recenzję swojego następnego zakupu.

Spytacie czego brak grze WWF ATTITUDE? Odpowiedź jest prosta: konkurencji, hehe.

Undertaker

Because Stone Cold said so!

Gra jest świetna, to nie ulega wątpliwości. Ósemka w ocenie tylko dlatego, że zbyt mało tu innowacji (choć te i tak są) w stosunku do WARZONE. Grać na maksa i bez opamiętania!!! [Gulash]

PSX i N64

8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap Memory Card

Debiut Crave w dziedzinie RPG-ów wypadł niezbyt olśniewająco. Dobra fabuła, dialogi i dźwięk, kiepskie - w zasadzie wszystko inne.

SHADOW MADNESS

Ja tam wolę stare rzeczy.

W sumie w RPG-i od jakiegoś czasu nie gram, ale SHADOW MADNESS ma kilka ciekawych patentów. Na przykład można unikać walk poprzez naciskanie Ra i La naraz w momencie kiedy slyszy sie wrzask potwora. To dobre. Niestety zupełnie nie podeszły mi postacie bohaterów. Ani ten strach na wróble w kapeluszu, ani homoseksualista - Stinger. Po prostu trudno się utożsamić Za to LUNAR... Gulash

Głównym bohater Stinger, dziewczyna elf-Windleaf, drewniany robot Harv-5, głowa na drucie (pierwsze skojarzenie - płemnik) - Xero oraz przygruba pani w przyciemnianych okularach to podstawa. Grupa ta, kompletowana stopniowo, wyrusza w podróż, na której końcu stoi wyjaśnienie przyczyny, (a od mniej więcej połowy - jej wyeliminowanie), dla której całe miasta obracane są przez kogoś w perzynę. W międzyczasie nie obędzie się bez odwiedzenia licznych spustoszonych miast, wysłuchania tragicznych opowieści ocalałych z pożogi osób, oraz obejrzenia ofiar, jakimi stają się dotknięci Mrocznym Szaleństwem ludzie.

Całą tę przygnębiającą atmosferę kreślą starannie dobrany dźwięk i motywy muzyczne oraz renderowane, od razu przywodzące skojarzenia z FFVII, tła. Niestety w tym samym czasie ta sama atmosfera jest skutecznie rozwiewana przez słabo animowane i narysowane postacie głównych bohaterów (przede wszystkim podczas walki) oraz nie zawsze stosowne dialogi. Pod względem treściowym nie można im nic zarzucić, ale momentami wydają się nie na miejscu. Dobra ostatnia próba: pomimo, że przez większość czasu teksty są całkiem odpowiednie, to jednak zdarza im się obniżać loty. Niebezpiecznie. Ale tak to bywa z przyciężkim dowcipem.

Gra była przygotowywana przez długi czas. Dwa lata. Dlatego gracze mogli, ba - mieli święte prawo spodziewać się czegoś naprawdę dobrego. Niestety. Pomimo zastosowania naprawdę imponującej ilości sztuczek pomagających w skupianiu uwagi gracza, nie udało się jednak twórcom wyeliminować wszystkich wad, jakie, cechują SM. Wad zauważalnych na pierwszy rzut oka. Męczący i irytujący system inwentaryzacji przedmiotów, zupełnie nieintuicyjny system zmieniania menusów w czasie walki, słabo zrealizowany sam system walk, po macoszemu potraktowana magia (i naprawdę beznadziejne zaklęcia), ewidentne bugi (znikające przedmioty - ale nie w magiczny sposób)... Trochę tego dużo, nie? I niestety, wcale nie jest to żadne czepialstwo. Po prostu wdając się w kolejną walkę można naprawdę się wkurzyć. Po pierwsze - starcia są rozgrywane w czasie rzeczywistym. Czyli trzeba bardzo szybko klikać po wszystkich opcjach. Okna, wywoływane w czasie walki, są cztery - znajdują się pod L-ami i R-ami. Atak zwykły, użycie przedmiotu, użycie magii (tylko dla postaci, posiadających stosowne umiejętności) i ucieczka.

Oprócz tego, że magia jest bardzo surowa (co potężniejsze czary przypominające summony z FFVII zadają tyle obrażeń co zwyczajny atak bronią fizyczną!), uciekać nie ma co, to w 90% używa się samej walki. A jak czasem próbuje się kogoś w czasie walki podleczyć - zaczyna się panika. Co, jak i gdzie. Poza tym czary są niestety bardzo słabo zobrazowane. Summony nie są interaktywne ze środowiskiem (pojawia się animacja, ale zawsze taka sama) po czym nagle jeden z przeciwników dostaje. Natomiast zwykłe czary ofensywne - to zupełna padaka. Wskazuje się cel, coś się dzieje (zazwyczaj to samo) i nagle przeciwnik odnosi obrażenia. W czasie walki pojawia się z kolei dosyć nowatorski (choć ewidentnie zerżnięty z FFVIII) pomysł, aby w momencie trafiania przeciwnika nacisnąć przycisk ataku co podwaja zadane rany. Po krótkim jednak czasie moment ciosu wyczuwa się bezbłędnie i cały czas dubluje ilość zadawanych obrażeń. No, ale może o to chodziło. Kolejna rzecz to kieszeń, która zaraz po godzinie robi się za mała, i przez całą dalszą grę trzeba cały czas pozbywać się przydatnych przedmiotów, aby móc dobrać elementy ekwipunku (bo sklepów w których je można sprzedać wcale tak wiele nie ma). A bugi - to po prostu karygodne. Przy takim czasie produkcji...

O dziwo w tym wszystkim nie zabrakło miejsca na pozytywy. Pierwszy - fabuła. Dobra. Wciąga, przygnębia, czasem śmieszy. Punkt tutaj. Druga rzecz - urozmaicenia. A to zabawy w bieganie po podziemiach, a to powtarzanie kombinacji wytrychem przy otwieraniu drzwi, rozdzielenie drużyny i symultaniczny rozwój dwóch wątków (shooter fpp nawet!). Oprócz tego urozmaiceń nie brakuje też w samej fabule. A to w jednym punkcie można wejść w posiadanie sklepu (który w dalszej perspektywie ma przynieść zyski), gdzie indziej zawiązuje się umowę ze skrybą, w której gracz zobowiązuje się co jakiś czas odwiedzać go i zdawać sprawozdanie ze swoich przygód które ten spisuje i ma zamiar wydać jako książkę (w zamian gracz dostaje pieniążki) itd. Poza tym napotykane postacie są dosyć ciekawe i nawet życiowe.

Podsumowując - gra ciekawa, z ładnymi lokacjami i bardzo porządnym dźwiękiem. Ale słaba ta reszta, słaba. Doskonale by się z LUNAREM uzupełniała.

Banan

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Crave
Producent: Crave
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Sukces rynkowy produktu jednej firmy daje szansę podobnym produktom innych firm. Po wypuszczeniu przez Square FF7 na rynku zaroiło się od RPGów najróżniejszego rodzaju. I jakości.

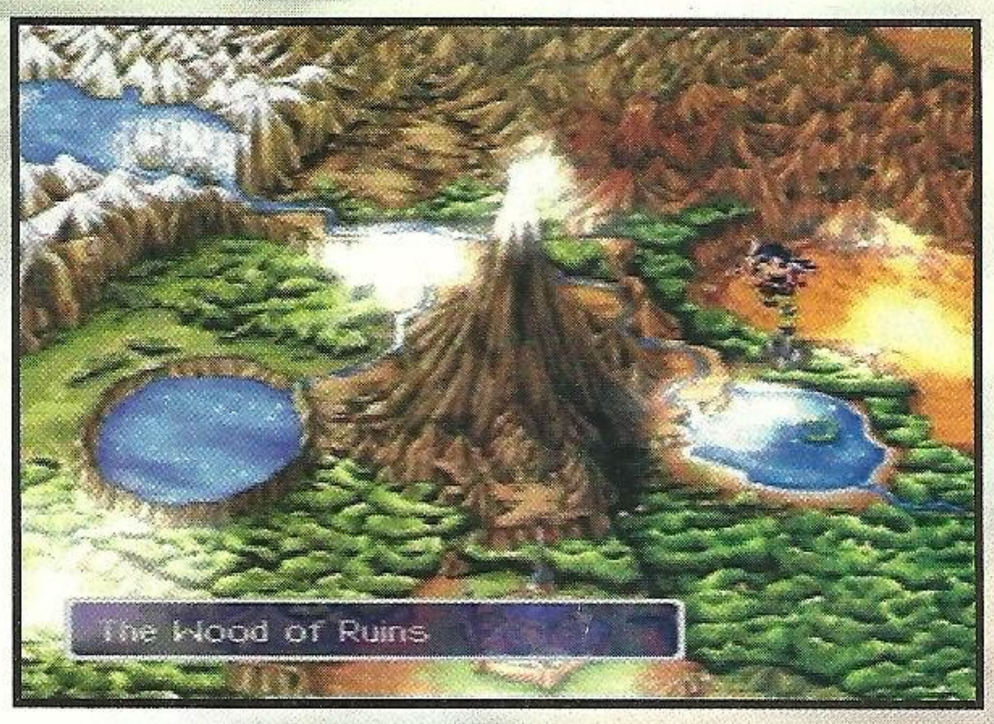
BLAZE & BLADE ETERNAL QUEST

I think we have a winner!

Ta gra wyznacza zupełnie nową jakość. Aż wstyd mi się robi kiedy myślę sobie jak krytykowałem kiedyś SAGA FRONTIER. Przy B&B jest mistrzem. Kiedy zacząłem grać w B&B Gulash uprzedził mnie, że nietypowe są tutaj walki. Ale nie spodziewałem się skakania i uderzania toporem dużych pszczół w beznadziejnym real-time. Ta gra jest NAJGORSZYM RPG-iem tego roku jaki widziałem. Tako rzekłem.
[Banan]

Zazwyczaj jakość gry można wstępnie ocenić po tym, jak wygląda intro. W przypadku "Płomienia i ostrza" nie wygląda ono zbyt zachęcająco - widzieliście kiedyś komputerową makietę jakiegoś pomieszczenia? Kanciaste brzegi ścian i mebli, wrażenie sztuczności... Historia też niewiele lepsza - kiedyś tam byli sobie potężni magowie, którzy przywoływali różne bestie z innego wymiaru. Bestie doszły jednak do wniosku, że służenie magom to kiepski interes i zjadły ich. Czy jakoś tak. Dodatkowo głos lektora traktującego wspominane zdarzenia jak swoją osobistą tragedię potrafi doprowadzić do szału każdego.

Po części wprowadzającej przenosimy się do zajazdu, w którym kilkoro młodych poszukiwaczy przygód właśnie odpoczywa. Niezwykle wysublimowane graficznie obrazy (prawie statyczne rysunki jak z zeszytu fana mangi) pozwalają nam wczuć się w istotę fabuły - otóż metodą na pozbycie się bestii jest znalezienie wszystkich świecidełek pewnego rodzaju. Kiedy już poznaliśmy naszą rolę w tym przeuroczym świecie, musimy sobie wybrać bohatera. Lub bohaterów, jeżeli nie gramy samotnie. I tu chciałam zaznaczyć jedyną



innowację w grach RPG, jaką B&B wprowadza - możliwość gry we czwórkę. Daje to szansę nazwania tego tytułu mianem "party - game".

Wszystkim towarzyskim wielbicielom RPGów proponuję nie biec jeszcze do sklepu. Nie opisałam bowiem jeszcze wszystkich uroków tej gry. Niewątpliwym plusem jest grafika, w słodziutkim mangowym stylu super deformed. Traci ona jednak dużo, kiedy wszyscy bohaterowie stoją razem w jednym miejscu - wtedy z ekranu mruga do nas wesoło garstka pikseli. Kolejną dobrą rzeczą jest rozmiar lokacji - czwórka naszych bohaterów mieści się w każdej sali. Szkoda tylko, że po wejściu z korytarza do pokoju możemy spokojnie odłożyć pada na chwilę i zrobić sobie herbatę. Tyle mniej więcej potrwa, aż gra się doładuje. Nie jestem tylko pewna, czym to jest spowodowane.

Designer postaci starał się bardzo, żeby jego potwory nie przestraszyły czasem gracza. Dlatego też naszymi pierwszymi przeciwnikami nie są smoki, duchy ani nic w tym rodzaju. To mogłoby spaczyć psychikę co delikatniejszych fanów. Mając to na uwadze, panowie stworzyli wizerunki przerośniętych trzmieli, mrówek z czerwonymi oczami i niedźwiadków w żółtych kubraczkach. Interesujący jest też sposób, w jaki postacie posługują się bronią. Krasnolud operuje całkiem pokaźną siekierką tak, jakby to była siatka na motyle, podczas gdy jego koleżanka wiedźma usiłuje grzmotnąć w łeb swoją różdżką każdego, kto znajdzie się w jej zasięgu. Wygląda to tak, jakby nie za bardzo wiedzieli, do czego służą przedmioty trzymane przez nich w rękach. Na szczęście mają niezłą krzepę - czy to wojownik, czy elfka. Objawia się to tym, że jeśli jakaś postać padnie na placu boju a pozostałe pójdą dalej, to po jakimś czasie pozostawione ciało raźno wraca do szyku, słabe ale zdolne do marszu.

To nie jest tak, że nie lubię "niepoważnych" RPG. Ja nawet wolę te niepoważne. Zniosę niedorzeczną fabułę, cukierkową grafikę i przeciwników mogących spowodować obrażenia u mojego bohatera tylko wtedy, kiedy śmiejąc się z nich przewróci się i wpadnie w kolczaste krzaki. Ale musi być coś, co mi to wynagrodzi. BLAZE&BLADE nie ma niczego takiego. Dlatego uważam, że jedynie hardcore'owi amatorzy RPGów, bezkrytycznie wielbiący wszystko w stylu tak popularnym w kraju Kwitnącej Wiśni skuszą się na ten tytuł.

Anek

PlayStation 3

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 3

Wydawca: Sunsoft
Producent: Sunsoft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

SHADOWGATE 64

Po krótkim zastanowieniu doszedłem do wniosku, że do pierwszych części SHADOWGATE, wydanych na NES-ie nie ma sensu sie odwoływać. Nie graliście w nią ani wy, ani też tym bardziej ja.

Na Trygława i Swaroga! To jest dopiero stara szkoła...

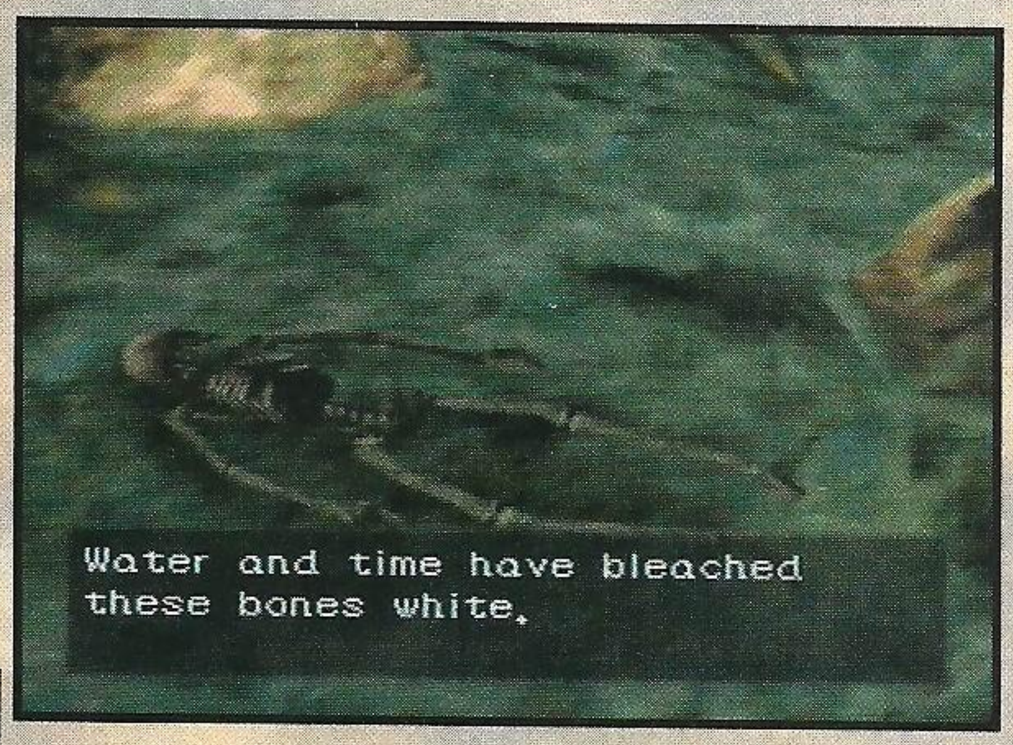
Przez dobrą godzinę patrzyłem jak Banan spokojnie sobie chodzi po kolejnych statycznych lokacjach. Przed dobrą godzinę słuchałem w kółko tej samej muzyczki i skrzypienia drzwi, które doprowadzało mnie do szaleństwa. Potem poszedłem do swoich zajęć, a gdy za kilka godzin wróciłem, Banan dalej siedział i gapił się w telewizor. Zatem musi w tej grze coś być. Darujcie jednak staremu redaktorowi fakt, że ten wolałby ujrzeć na środku ekranu mały punkcik. Albo kółko z dwoma kreseczkami. A na dole ekranu wielką lufę... Gra tylko dla cierpliwych i ambitnych... [Gulash]

Od razu przechodząc do rzeczy - gra jest prostym produktem z gatunku fpp. Jest jednak pewien detal, który odróżnia ją od WSZYSTKICH pozostałych pozycji tego gatunku. Detal dotyczący walki.
Otóż jednym z najbardziej przerażających i zaskakujących elementów gry jest ten, kiedy po wejściu do kolejnego pomieszczenia... Przewraca się w nim ława!
Ok, napisałem to.
Gra jest tak zupełnie wyprana z jakiejkolwiek akcji, że aż wstyd bierze. Sprowadza się do eksploracji kilometrów podobnych sobie korytarzy, podnoszenia stosów dziwnych przedmiotów oraz książek, listów, notatek i pergaminów. O wszystkich tych materiałach piśmienniczych piszę osobno, gdyż do jednej kieszeni zbiera się wszystkie śmieciuszki, a do drugiej - właśnie owe książki, listy, notatki i pergaminy.
Gra, fpp z widzenia, przygodówka ze sposobu rozgrywania, ma swoje własne, niespieszne tempo. Jest to niewątpliwy eufemizm, bo co bardziej zorientowani na akcję gracze zasną już po pięciu minutach szalonej partii SG64.
No, ale do nich tytuł ten z pewnością kierowany nie jest. Do kogo więc? Zważywszy całe multum zagadek i łamigłówek, powódź podpowiedzi, wskazówek oraz śladów, a także niezliczonych bohaterów tego tytułu (czyli - okutych stalą drzwi), odpowiedź nasuwa się sama.
Zagadki - początkowo proste, bardzo szybko przeradzają się w koszmarne zmagania z coraz bardziej zapełniającą się najdziwniejszymi przedmiotami kieszenią (różowy kapeć, ogryziona kość, książki z czystymi stronami, kamienne figurki, wschód słońca w płynie itd). Nie należą przy tym do łatwych - tym bardziej, że spore ilości przedmiotów tylko utrudniają manipulację. Sytuację nieco rozświetlać mają zamieszczane na każdym możliwym świstku papieru podpowiedzi. Ale te też nie są za bardzo klarowne.Na szczęście gra sili się czasami na humor. Zgryźliwy, czyli taki, który najbardziej do niej przystaje.

SHADOWGATE 64 nie jest grą rozpieszczającą osobę siedzącą z padem w ręku. Oprócz dosyć wysokiego poziomu niektórych zagadek, dość surowa jest też oprawa. Mało szczegółowe obiekty (przy animacji podnoszenia przedmiotów powoli podpływają one do naszego bohatera; jak się już odpowiednio zbliżą, piksele można policzyć na palcach jednej ręki; ponadto nie zaszkodziłaby jednak animacja ich podnoszenia zamiast tajemniczej lewitacji). Grafika jest bardzo ponura. Zamczysko, po którym przychodzi się poruszać zostało stworzone chyba przez mało rozrywkową ekipę. I to nie posiadającą zbyt wielu różnorodnych tekstur na składzie.
Na osobne słowo zasługują zjawy, co jakiś czas pojawiające się przed naszym bohaterem. Nie wiem ile maja klatek animacji. Ale chyba niezbyt dużo. Kilka razy rodziła się nawet w mojej głowie myśl, że być może w ogóle nie są animowani.

Dźwięk jest realistyczny, ale... Bardzo dobrze odzwierciedlane kroki, skrzyp otwieranych drzwi (w dobrych momentach, w ciągu dziesięciu minut słyszałem ten dźwięk jakieś dwadzieścia pięć razy; nie, już go nie lubię) czy walenie kilofem w kamienie to fajny podkład. Ale nie wymarzony. Muzyka jest bardzo monotonna. Niezła, ale monotonna.
Ogółem - być może bardziej ambitnym graczom, którzy nie lubia walczyć, SG 64 przypadnie do gustu. I spróbują wyprowadzić biednego halflinga Dela (to my), z lochów (a następnie zamczyska) do którego wrzucili go źli oprawcy.
Bo to naprawdę ambitna gra. Tylko z oprawą trochę cienko.

Banan



Nintendo 64 — 6

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 6

Wydawca: Midway/Kemco
Producent: Kemco
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Controller Pak

LUNAR - SILVER STAR STORY

Konsola PSX powstała między innymi po to, aby pokazać ludziom jak powinny wyglądać gry w drugiej połowie lat 90-tych. Jej 32 bity miały zapewnić między innymi to, że gry nie będą już wyglądać jak dwuwymiarowe planszówki wzbogacone o sympatyczny dźwięk. Żeby nie szukać dalekich przykładów. Te 32 bity miały zapewnić to, że gry nie będą wyglądały tak jak LUNAR.

To niesprawiedliwe. System 32-bitowy zasługuje na gry 32-bitowe. Wyjąwszy mangowe animacje oraz momenty mówionych dialogów ABSOLUTNIE nic nie usprawiedliwia wypuszczenia LUNARA na PSX-a.

Z drugiej strony - to dosyć szczere podejście. Każdy, komu wygląd gry się nie spodoba nie musi zbliżać się do niej nawet z kijem. Po prostu odpalenie gry - nieuchronny grymas na twarzy i czas na decyzję. Sięgnąć po coś z lepszą grafiką, albo przełamać się i sięgnąć głębiej... I właśnie ci z was, którzy mimo wszystko zdecydują się na to drugie wyjście, nabiorą na łopatkę sporo dobrego towaru. Wiecie - te stare mądrości z ukrytym prawdziwym pięknem i nie szatami zdobiącymi człowieka...

Początek historii jest bardzo zmyślny. Zaczynamy z pozycji młodego chłopca, któremu marzy się zostanie bohaterem. Za wzór stawia sobie legendarnego rycerza Dyne'a, którego pomnik stoi nieopodal jego rodzinnej wioski. Nic więc dziwnego, że przy pierwszej okazji wdania się w jakąś przygodę, Alex nie waha się ani chwili. I wraz z tłustawym i chełpliwym kolegą Ramusem oraz wierną przyjaciółką Luną (przybraną siostrą, obiektem uczuć, najlepszą śpiewaczką świata oraz najbardziej tajemniczą osóbką zarazem), wyruszają do smoczej jaskini w celu odnalezienia wielkiego skarbu. No i ratują świat. Jakieś pięćdziesiąt godzin (czasu rzeczywistego) później. Nie bez pomocy świetnego łucznika, wielkiego szermierza, straszliwego siłacza, maga, barda... Całej plejady gwiazd.

To wszystko co traci na odcinku grafiki, LUNAR bez kłopotu odrabia na każdym w zasadzie innym polu gry. Fabuła jest bardzo ładnie poprowadzona, tłum przewijających się bohaterów pozwala na dużą swobodę w dobieraniu taktyk walki, a świetny system dostosowywania poziomów doświadczenia bossów do tego, na którym aktualnie znajdują się bohaterowie owocuje ciekawymi walkami. W których czasami naprawdę trzeba się wysilić, aby znaleźć słabe punkty wrogów. Początkowo irytujące może wydawać się rozwiązanie kwestii inwentarza. W czasie walki postacie mogą korzystać tylko z garści przedmiotów, które otrzymały przed walką.

Ale za to nie ma kłopotu z pojemnością kieszeni jako taką. W postaci pomocnego Alexowi smokotka (pogracie, zrozumiecie), nasi bohaterowie zostali obdarowani kieszenią bez dna. W którą można pakować co tylko się chce. Ale tak naprawdę poważniejszych zastrzeżeń do LUNARA mieć nie można. No może w utworach muzycznych jest za dużo piszczałek, cymbałków, flecików i fujarek, animacje są zbyt dziecinne (uśmiech na pół twarzy i gigantyczne oczy, wszystko bez śladu nosa), ale ogółem gra się przednio. Należy tylko pamiętać aby nie pozwalać na rozgrywanie bitew przez sztuczną inteligencję. Której elementarny brak konsola demonstruje raz po raz, nieporadnie atakując najsłabszych przeciwników najpotężniejszymi specjalami oraz zaklęciami (żeby było przyjemniej, gra pozwala na nazywanie czarów według własnego uznania). A walki z bossami (sześcioma w sumie) wymagają już bardzo wymyślnych taktyk (trzeba brać pod uwagę szyk drużyny, bardzo dbać o zdrowie i ogólnie mocno się starać). Jeżeli tylko gra trafi do Europy w takim opakowaniu jak miało to miejsce w USA, to będzie na co popatrzeć. Obok dwóch płyt z grą, mapy wydrukowanej na kawałku materiału oraz książeczki z instrukcją jest też trzecia płytka z filmem z produkcji tytułu.

Na koniec pewna refleksja. Chciałbym zobaczyć sprzedawcę, który po odpaleniu gry, sprosta zadaniu i sprzeda ją przygodnemu klientowi.

Banan

Ahh ten powiew starej szkoły...

Pisałem już o tym przy okazji recenzji SHADOW MADNESS. LUNAR po prostu mnie rozbroił. Od dłuższego czasu nie grałem porządnie w żadnego RPG-a, ale ta gra tak mnie rozczuliła, że na pewno spędzę przy niej parę ładnych godzin.
Zbliżają się wakacje, czasu będzie trochę więcej... Tak naprawdę gra podoba mi się przede wszystkim dlatego, że przypomina mi mojego ukochanegio SUIKODENA, w którego swego czasu zagrywałem się bez umiaru dawno temu.
[Gulash]

PlayStation 3

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Sunsooft
Producent: Sunsoft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap Memory Card

Lunar SSS: the complete package

Dwie płyty z grą, jedna z filmem "Making of Lunar" oraz Soundtrack. Książeczka, chusteczka i tak dalej...

STAR OCEAN THE SECOND STORY

Największa gratka jaką udało mi się znaleźć w tym zalewie RPG-ów. Skomplikowana, nowatorska, długa i z fabułą splecioną jak... jak... Z bardzo, bardzo splecioną fabułą.

STAR OCEAN jest kontynuacją przeboju z czasów ośmiobitowych. Tyle historii. Bo oprócz kilku rozwiązań na poziomie koncepcyjnym, różni się absolutnie wszystkim. Opowieść, jaką bardzo powoli rozwija przed graczem Enix pochodzi z gatunku tych bardziej banalnych. Młody chłopak przenosi się w przestrzeni na jakiś nieznany sobie glob, zostaje przywitany jako zbawca z niebios (bo w krainie źle się dzieje, panie), prostuje sytuację tłumacząc całkowicie przypadkowe przenosiny, po czym z kolei przeczy sam sobie bo, rzecz jasna, glob od rychłej zguby mimo wszystko ratuje. Gra pozwala też ujrzeć akcję z punktu widzenia młodej towarzyszki (a zarazem pierwszej napotkanej przez Claude'a osoby) - młodej dziewczyny imieniem Rena. Trzeba jednak przyznać, że gra z jej perspektywy przebiega nieco mniej emocjonująco. Albo to, albo mnie wciąż trudno jest wczuć się w rolę kobiet w grach. Faktem jest jedno - dziewczyna dużo czasu spędza znajdując się w opałach i czekając na zbawienne nadejście Claude'a (nie mylić z Cloudem z FFVII). Chociaż niektórych może bawić również to.

No dobrze. Jest misja zbadania co zagraża światu (intro od razu demonstruje obdarzony magicznymi właściwościami meteor). Wiadomo kim są główni bohaterowie. A co jest tak nowatorskiego?

Po pierwsze - bitwy. Real time. W zasadzie wyjąwszy sposób ich ukazania, od razu nasuwa się skojarzenie. PARASITE EVE. I jest to skojarzenie dosyć słuszne. Ale nie do końca. Rzeczywiście, po planszy można biegać bez ograniczeń (o ile w opcjach nie ustawi się opcji "uturawiającej" sposobu walczenia), ale sposób wykonywania ataków jest już zupełnie inny. Atakuje się bronią białą, specjalami i magią. Atak nie polega jednak jedynie na bezmyślnym i rytmicznym wciskaniu odpowiedniego przycisku. Wyczucie jest bardzo ważne. No i jeszcze szczegół. W walce może brać i po kilka osób po naszej stronie. I w kluczowych walkach, np. z bossami, wszystko zależy od zachowania całej drużyny. W dodatku możemy zdecydować się na sterowanie tylko naszym

bohaterem i jedynie sugerować komendami kumplom co mają robić (bardzo dobre i zostawiające pole do manewru komendy w stylu: "broń kumpli", "lecz rannych", "atakuj wszystkich uciekających", "używaj magii do wyczerpania punktów magicznych" albo "walcz wręcz") albo też podjąć decyzję o manualnym sterowaniu wszystkimi. Też dobre. A, że postacie są różne (w sumie jest ich dwanaście) to pokombinować będzie można do woli. Liczne ustawienia w szyku bojowym jeszcze tylko dodają smaczku całej sprawie (nie wspominając interaktywnych elementów tła: pociąg, czy wielki kamień przetaczający się przez środek planszy i zadający obrażenia wszystkim na swej drodze)...

Druga rzecz to system umiejętności. Otóż postacie posiadają umiejętności, a te służą do różnych rzeczy. Np. znajomość Medycyny Ziołowej powoduje, że pożywne jagódki leczą więcej ran (z każdym wzrastającym dodatkowym poziomem), a umiejętność Obróbki Metalu powoduje zwiększenie celności w walce o dwa punkty, również na każdy poziom umiejętności (bo każda umiejętność ma swój poziom; te zaś podnosi się przeznaczając punkty z puli, uzupełnianej o kilka po każdorazowym wzroście poziomu samej postaci). Ale i to jeszcze nie wszystko. Umiejętności (ok 50!) są pogrupowane (np. Mineralogia, Medycyna Ziołowa oraz Przepisy to grupa umiejętności o nazwie Wiedza Poziom 1). Z czasem pojawiają się nowe poziomy umiejętności. A do nich dochodzą z kolei Super Umiejętności (aby je opanować trzeba doprowadzić przynajmniej dwie grupy umiejętności do odpowiedniego poziomu). Poza tym są też Talenty. Dzięki nim można na przykład wytwarzać nowe przedmioty ze znajdywanych surowców (i mogą to być zarówno zbroje i oręż, jak i potrawy; zależy czy postać ma talent do Alchemii czy Gotowania).W sumie można się zgubić. Ale tylko na papierze. Bo w grze wszystko staje się jasne. Już po kilku godzinach.

Muszę przyznać, że system wytwarzania nowych przedmiotów to bardzo ciekawa rzecz. Ale co tam, to wciąż jeszcze nie koniec. Gra ma też bardzo ciekawe opcje - Prywatne Zachowania. Otóż podczas wędrówki po świecie (standardowe przeniesienie na mapę) w grupie, przy wchodzeniu do miast pojawia się opcja oddzielenia od drużyny. Kiedy jest się w tej "separacji" (zaraz przy próbie opuszczenia miasta towarzysze wracają) mogą trafić się questy, które nie mają miejsca w czasie wejścia z całą paczką. I to właśnie te wydarzenia mają duży wpływ na to, które z 86 zakończeń ujrzymy (w bardzo dużej części zależy to od stosunków panujących między postaciami). Co nie powinno dziwić w świetle, iż zachowania podczas rozmów, tak jak i dokonywane podczas nich wybory, nie pozostawiają innych postaci obojętnymi. Każdy ma swój wskaźnik stosunku do pozostałych, reagujący na wszelkie niecne zachowania przyjaciół (np. kradzież jakiegoś przedmiotu).

Graficznie rzecz jest ciekawa. Ma bardzo ładnie wyrenderowane lokacje, rewelacyjne animacje (odpowiedzialny jest za nie zespół Links - to ten od przerywników z FFVII) i... No dobra. Nie najładniejsze sprite'y postaci w środku. Na szczęście perspektywa zmienia się często, pokazując postacie z różnych kątów i punktów. W sumie sprawia to często bardzo dynamiczne wrażenie.

A uzupełnienie tego przez drobne elementy otoczenia - podrywające się stado ptaków przelatujących tuż przed ekranem czy odbicia postaci na każdej prawie możliwej powierzchni (lustra, tafla jeziora, strumyczek itd) jest bardzo urokliwe. Muzyka jest przeciętna, przesamplowane głosy raczej zasysają, a rozmowy toczą się nieprawdopodobnie wolno. Ale poza tym gra jest naprawdę piekielnie złożona. Najciekawszy RPG od długiego czasu.

Banan

PlayStation 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Enix
Liczba Graczy: 1
Termin: Lipiec 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

help!

STAR WARS episode 1 RACER

txt: Brat

OGÓLNA TECHNIKA LATANIA

Zacznijmy od startu. Jest możliwość ruszenia z dopalaczem. Metoda jest prosta, obserwuj cyfry, które odmierzają czas do startu. Tuż przed tym jak zniknie jedynka naciśnij gaz. Pod wystartuje jak z procy dystansując przeciwników. Gra jest bardzo szybka jednak nie możesz tracić zimnej krwi. Na żadnej trasie staraj się ani razu nie zwalniać, tory zostały tak przygotowane aby większość zakrętów brać z maksymalną prędkością. Uważaj na wszystkie odskocznie. Jeśli latasz ciężkim pojazdem możesz sobie pozwolić na wyskoki ze względu na dużą wytrzymałość maszyny. Jednak

gdy używasz zwrotniejszych podów omijaj te niewygodne przeszkody. Uważaj na przepaście. Gdy wylecisz w powietrze na padzie kierunkowym wychyl gałę maksymalnie do siebie aby podnieść dziób maszyny. W każdym innym wypadku wylądujesz na samym dnie. Podczas wyścigu obserwuj mapkę, jest ona podstawą sukcesu. Bardzo wyraźnie są zaznaczone na niej wszelkie rozjazdy i skróty. Z tych ostatnich musisz korzystać jak najczęściej szczególnie w wyższych klasach. Tylko taki sposób jazdy da ci możliwość wygrania z najlepszymi. Maszyn do wyboru jest wiele ale tylko dwie wyraźnie się wyróżniają: Anakina i Naviora - dokładniej o nich poniżej.

NAPRAWY

Bardzo ważną rzeczą w E1:R jest utrzymanie statku w dobrym stanie. Każda stłuczka i obtarcie podczas wyścigu ma swoje konsekwencje. Zbyt nieuważna jazda doprowadza do rozwalenia statku, a przez to do utraty wielu cennych sekund. Poza tym poszczególne części poda, nie-naprawiane zużywają się i niszczą przez co będziesz musiał ciągle dokupywać nowe - od razu ci powiem, że nie będzie cię na to stać. Nie upgrade'owany statek to martwy statek. W hangarze możesz zakupić roboty naprawcze. Nie są one zbyt drogie, a do tego są bardzo przydatne. Pierwszą rzeczą jaką zrób po zarobieniu kasy to kup wszystkie roboty. Od tej chwili, podczas wyścigu, w momencie gdy przyciśniesz klawisz R dasz sygnał do rozpoczęcia napraw. Oczywiście im więcej masz robotów i im sprawniejszy układ naprawczy, tym szybciej usterki zostaną usunięte. Poważnie uszkodzony pod traci szybkość sterowność i grozi rozsypaniem, więc sam widzisz jak ważne jest dbanie o pojazd.

PIENIĄDZE

Tak jak we wszystkich sportach świata, tak i w tym rządzą pieniądze. Od razu ostrzegam - nawet będąc najlepszym nie będziesz miał za dużo kasy. Musisz być bardzo wymagający wobec siebie i dlatego tuż przez rozpoczęciem startu ustaw opcję WINNER TAKES ALL. Oczywiście oznacza to, że tylko zwycięzca otrzyma wynagrodzenie ale za to najwyższe. Od teraz interesuje cię tylko wygrana. Gdy będziesz w klasie Amateur, zarobionych pieniędzy nie wydawaj na żadne części - nie ma takiej potrzeby. Ligę i tak ukończysz bez większych problemów. Przypominam tylko o zakupie robotów. Następnie flotą rozporządzaj rozsądniej. Nie pakuj się w najdroższe części, dostosuj wydatki do aktualnego poziomu trudności. W ogóle nie inwestuj w pewne podzespoły takie jak Cooling i Air Brake. Nie są one na tyle istotne, zresztą ich znaczenie opiszę poniżej. Przede wszystkim skup się na prędkości, a w następnej kolejności na przyspieszeniu, zwrotności i przyczepności. Dobrze rozwinięty moduł szybkości pozwoli ci popełnić więcej błędów bez utraty cennej pozycji.

AI PRZECIWNIKÓW

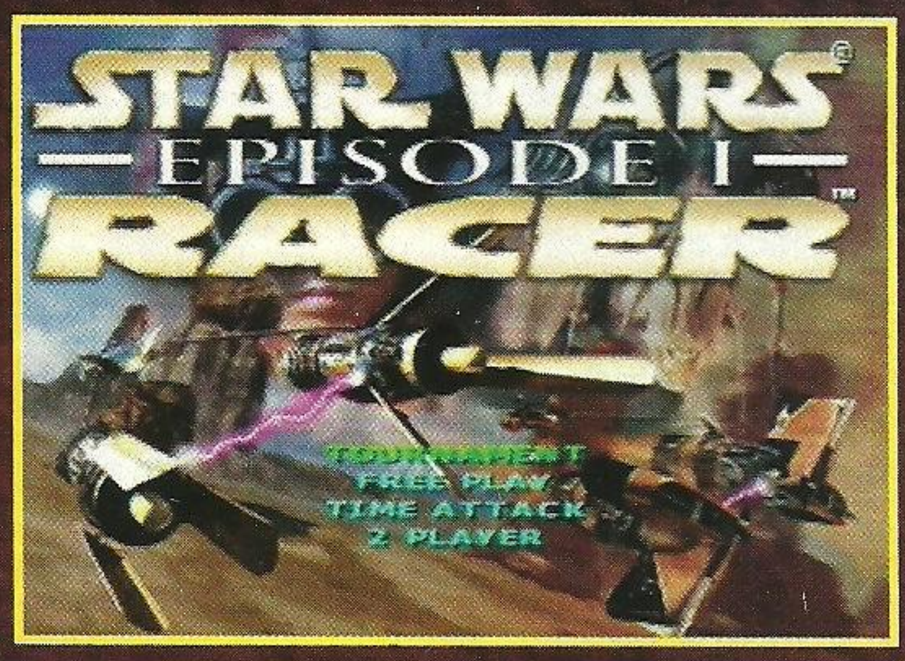
Trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja growych przeciwników jest zadziwiająca. Najlepszym sposobem jest ucieczka, tak aby nie mieć z nikim do czynienia. Jednak gdy dojdzie do zbliżenia, wszyscy posiadacze cięższych podów wykorzystają przewagę. Sprytnie blokują drogę i doprowadzają do kolizji. Uważaj na faworyta wyścigu. Najlepiej przyuważ, którymi skrótami lata, gdyż zawsze wybiera optymalną drogę. Pocieszające jest to, że wszystkie pody konsolowych graczy są zawsze ociupinę mniej dopakowane, co daje ci pewną przewagę.

BOOST

Istnieje coś takiego jak dopalacz. Używaj go rozsądnie albo wcale. Z moich doświadczeń wynika, że więcej z nim było problemów niż korzyści. Aby uruchomić boosta, podczas wyścigu wychyl gałę maksymalnie do przodu. Pasek na liczniku zacznie się przesuwać i gdy osiągnie szczytowy moment naciśnij przyspieszenie. Pod dostanie potężnego kopa. Długość działania dopalacza uzależniona jest od systemu chłodzącego zamontowanego w maszynie. Pamiętaj także, że sterowność statku jest minimalna. Osobiście w używaniu boosta byłem bardzo wstrzemięźliwy, dlatego że maszyna wolno wytraca prędkość, a ostre zakręty czekają - szczególnie w tych wyższych ligach. Odpowiednio stabilna jazda bez stłuczek i tak gwarantuje zwycięstwo bez konieczności używania dopałki.

CHARAKTERYSTYKA PODÓW

Jak zapewne zauważyliście jest kilka parametrów opisujących maszyny. Oto krótki opis wszystkich:



TRACTION - trudno rozsądnie przetłumaczyć ten wyraz, jednak cecha ta ma istotny wpływ na przyczepność maszyny. Decyduje ona o tym, jakie obrażenia będzie zaliczał pod, który spadł z jakiego wyskoku lub wzniesienia. Generalnie jest ważną cechą i warto ją upgrade'ować. Szczególnie w późniejszych etapach gdzie trasy zakręcone są jak rogi barana.

TURNING - zwrotność. Bardzo istotna cecha, decyduje ona o zdolności maszyny do pokonywania zakrętów. Jak się domyślacie usprawnienie jej jest jak najbardziej wskazane, szczególnie gdy będziecie w ostatniej lidze.

ACCELERATION - inaczej przyspieszenie. Wbrew pozorom nie jest strasznie istotne. Chyba, że latasz jak cielę i ciągle się rozbijasz. Wtedy usprawnienie tej cechy jest absolutnym wymogiem. Ale wszyscy, którzy pewnie kierują podami mogą poczekać z kupowaniem drogich części do momentu gdy do kieszeni wpadnie większa gotówka.

TOP SPEED - prędkość maksymalna. Najistotniejsza cecha, a co za tym idzie, jej rozbudowa jest bardzo droga. Jeśli pod nie osiąga odpowiednich prędkości nie licz na swoją perfekcyjną technikę latania - nic nie wskórasz. Rozbudowuj powoli, ale systematycznie. Nigdy nie żałuj pieniędzy na te części.

AIR BRAKE - hamulce powietrzne. Są to klapy, które powodują gwałtowny spadek prędkości. Im potężniejsze, tym pod szybciej hamuje. Moim zdaniem kompletnie nieistotna cecha, dlatego że na palcach obu rąk można policzyć momenty, w których będziesz zmuszony wypuścić klapy.

COOLING - chłodzenie. Jest to część, która ma istotny wpływ na długość działania dopalacza. Ponieważ tego ostatniego będziesz także rzadko używał, nie proponuję inwestowania w układ chłodzenia.

REPAIR - moduł naprawczy. Istotna część, która wpływa na szybkość napraw dokonywanych przez twoje roboty. Najwyższy model w połączeniu z czterema robotami daje świetne efekty i gwarancję bezpieczeństwa.

CENNIK CZĘŚCI

Poszczególne znaczenie części już znacie, więc poniżej podaję cennik wszystkich upgrade'ów dostępnych w EPISODE 1: RACER. Sami zadecydujcie na co was stać:

TRACTION

1. R - 20 REPULSERGRIP	250
2. R - 60 REPULSERGRIP	400
3. R - 80 REPULSERGRIP	600
4. R - 100 REPULSERGRIP	1200
5. R - 300 REPULSERGRIP	2600
6. R - 600 REPULSERGRIP	6000

TURNING

1. CONTROL LINKAGE	200
2. CONTROL SHIFT PLATE	400
3. CONTROL VECTRO-JET	700
4. CONTROL COUPLING	1600
5. CONTROL NOZZLE	3800
6. CONTROL STABILIZER	7500

ACCELERATION

1. DUEL 20PCX INJECTOR	800
2. 44PCX INJECTOR	2200
3. DUEL 32PCX INJECTOR	5600
4. QUAD 32PCX INJECTOR	7000
5. QUAD 44 INJECTOR	10400
6. MAG - 6 INJECTOR	14000

TOP SPEED

1. PLUG2 THRUST COIL	1000
2. PLUG3 THRUST COIL	2400
3. PLUG5 THRUST COIL	6000
4. PLUG8 THRUST COIL	14000
5. BLOCK5 THRUST COIL	17500
6. BLOCK6 THRUST COIL	20000

AIR BRAKE

1. MARK II AIR BRAKE	700
2. MARK III AIR BRAKE	1400
3. MARK IV AIR BRAKE	3600
4. MARK V AIR BRAKE	7000
5. TRI - JET AIR BRAKE	10400
6. QUADRI - JET AIR BRAKE	14000

COOLING

1. COOLANT RADIATOR	50
2. STACK - 3 RADIATOR	100
3. STACK - 6 RADIATOR	300
4. ROD COOLANT PUMP	900
5. DUEL COOLANT PUMP	2700
6. TURBO COOLANT PUMP	5400

REPAIR

1. SINGLE POWER CELL	150
2. DUAL POWER CELL	300
3. QUAD POWER CELL	800
4. CLUSTER POWER PLUG	1400
5. ROTARY POWER PLUG	4000
6. CLUSTER2 POWER PLUG	7000

BOHATEROWIE

W grze znajduje się kilkunastu bohaterów, każdy z nich dysponuje inną maszyną. Dwie z nich są bardzo istotne - to pody Anakina i Naviora. W grę ewentualnie jeszcze wchodzi racer Marsa, ale jest troszkę gorszy od poprzednich dwóch. Dla tych, którzy nie chcą wypracowywać własnej strategii podam wam tę optymalną. Na początku wybierz Anakina, ale nie inwestuj w statek - kup tylko roboty. Następnie, gdy wygrasz w lidze Amateur ukończ trasę SUNKEN CITY w klasie Semi-Pro. Od tej chwili możesz latać prawdziwym kozakiem jakim jest Navior. A oto charakterystyka wszystkich maszyn.

ANAKIN SKYWALKER
Mały statek o dobrej zwrotności i szybkości. Jednak ma średnie przyspieszenie i wytrzymałość. Na początek idealny.

EBE ENDOCOOT
Mały stateczek, który sprawdza się tylko na krętych trasach. Jednak ma średnie osiągi - generalnie nie zawracałbym sobie nim głowy.

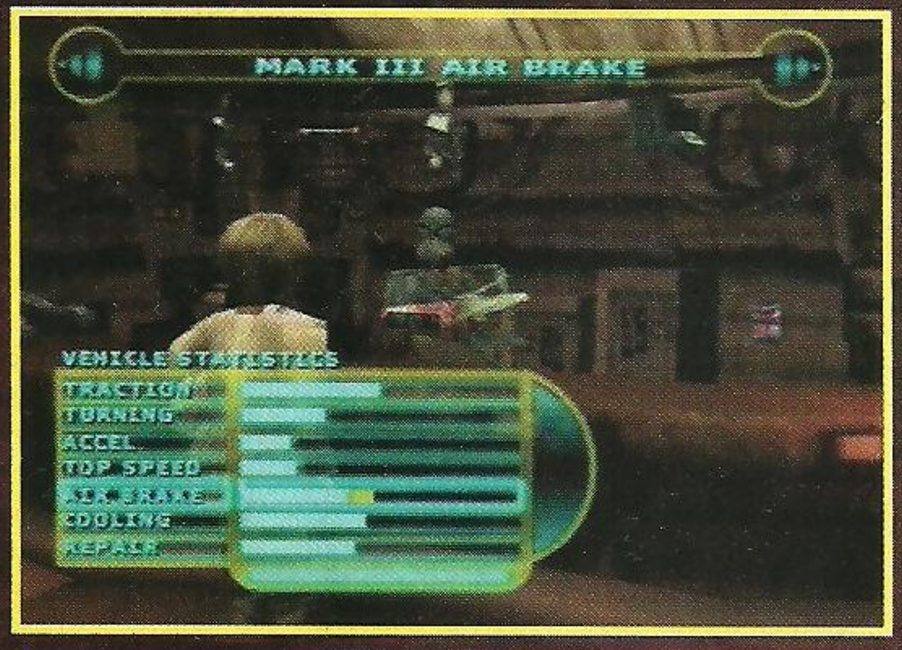
DUD BOLT
Bardzo przyzwoita maszyna, która po usprawnieniu przyczepności i szybkości nieźle się sprawuje. Jest także całkiem zwrotna. Generalnie da się nią ukończyć grę, choć nie będzie to łatwe.

GASGANO
Jego statek jest naprawdę spory. Zaletami tego poda jest przyczepność oraz duża wytrzymałość. Jednak przyspieszenie i prędkość wymagają bezwzględnego usprawnienia. Choć i tak zawsze będzie powolny.

ETAN MARK
Bardzo słaba maszyna. Przyspieszenie i przyczepność są bardzo kiepskie. Jeśli chcesz nim grać musisz wyłożyć sporo forsy, aby osiągnął stan jako-takiej używalności. Lepiej zapomnij.

ODY MADRELL
Typowa i przeciętna maszyna. Niektóre cechy pozostawiają sporo do życzenia np. prędkość. Także nie polecam.

Kolejne postacie będą dostępne po ukończeniu określonych tras - obok charakterystyki podaję miejsce, w którym można je zdobyć.



TEEMTO PEGALIES
Statek trochę większy niż Anakina o równie dobrych osiągach, choć przyspieszenie ma ociupinę lepsze. Polecam. Dostępny po ukończeniu MON GAZZA SPEEDWAY.

RATTS TYERELL
Duża maszyna, którą dosyć trudno się steruje. Poza słabą manewrowością resztę cech ma w porządku. Dostępny po ukończeniu HOWLER GORGE.

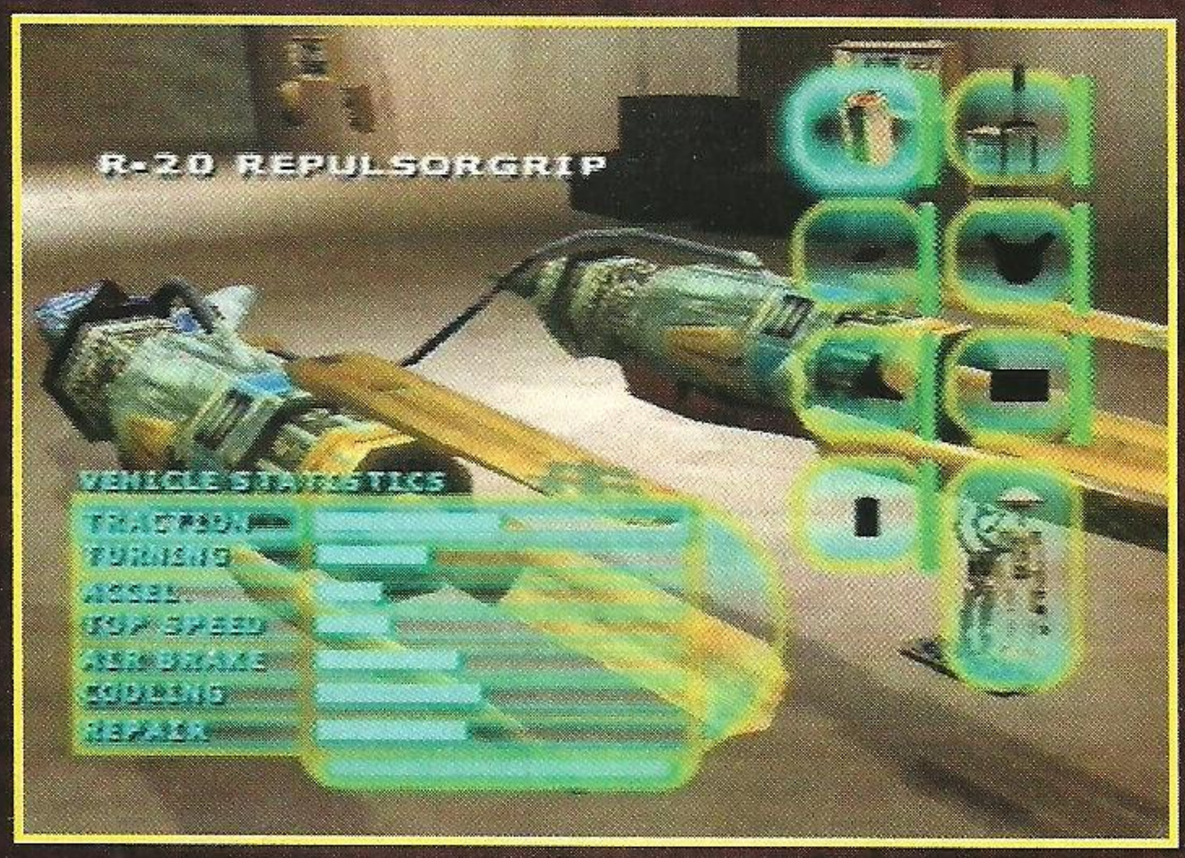
ALDAR BEEDO
Powolny i duży pod. Jednak jego ociężałość rekompensuje duża sterowność. Doskonały dla początkujących. Dostępny po ukończeniu trasy BEEDO'S WILD RIDE.

WAN SANDAGE
Duży pod, którym kieruje się całkiem przyjemnie. Jednak z późniejszych wyścigów wykluczają go: przeciętne przyspieszenie i prędkość. Dostępny po ukończeniu trasy SCRAPPER'S RUN.

MARS GUO
Trzeci pod w moim prywatnym rankingu. Ma świetne osiągi, choć ma bardzo kiepściutkie chłodzenie, więc amatorzy boostowania będą zawiedzeni. Jednak polecam tę średniej wielkości maszynę. Dostępna jest po ukończeniu trasy SPICE MINE RUN.

CLEGG HOLDFAST
Bardzo ciekawa maszyna, niezwykle zwrotna. Jednak trzeba mocno usprawnić przyspieszenie i prędkość. Pod dostępny po ukończeniu trasy AQUILARIS CLASSIC.

BOLES ROOR
Maszyna o niezłych osiągach. Jej prędkość i przyspieszenie są naprawdę niezłe. Trzeba popracować nad przyczepnością i zwrotnością to można na nim śmiało kończyć grę. Postać dostępna po ukończeniu ZUGGA CHLLENGE.



FUD SANG
Bardzo crappowy statek. Wszystkie jego cechy są bardzo słabe. Najgorszy statek w E1: Racer. Dla ambitnych dostępny po ukończeniu trasy VENGEANCE.

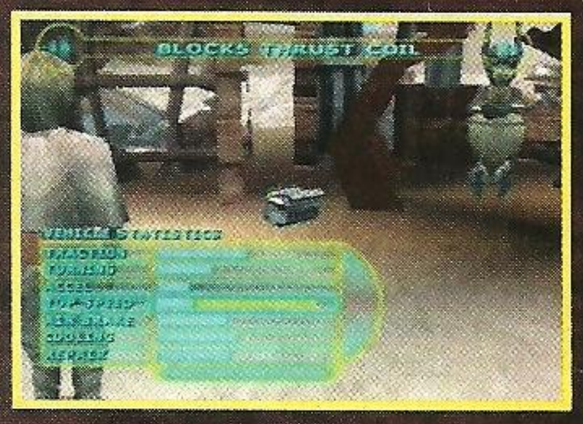
BULL'S-EYE NAVIOR
Moja ukochana postać i maszyna. Świetnie się spisuje we wszystkich warunkach. Cechy poda są wręcz świetne - jest mały, zwrotny i szybki. Usprawnienie czyni go niepokonanym. Polecam - bezwzględnie najlepszy wybór. Postać dostępna po ukończeniu trasy SUNKEN CITY.

SEBULBA
Uroczy bucefał. Ma dużą maszynę o niezłych osiągach, lecz niestety mało zwrotną. Jest to jedyny pod wyposażony w broń. Generalnie jest godny polecenia. Dostępny po ukończeniu trasy THE BOONTA CLASSIC.

MAWHONIC
Bardzo trudna do latania maszyna. Polecam tylko hardcore'owcom. Reszta niech lata Naviorem. Postać dostępna po ukończeniu trasy ANDOBI MTN. RUN.

ARK BUMPY ROOSE
Maszyna we wszystkich osiągach i częściach zbliżona do poda MAWHONICA. Także nie polecam. Dostępny po ukończeniu BUMPY'S BREAKERS.

NEVA KEE
Maszyna stworzona do boostowania. Ma świetny układ chłodzenia, więc ci którzy opanowali sztukę dopalania będą



usatysfakcjonowani. Dostępny po ukończeniu BAROO COAST.

BOOZIE BARANTA
Dobra sterowność i słabe przyspieszenie - to największa zaleta i wada tego statku. Dostępny po ukończeniu ABYSS.

BEN QUADNAROS
Cóż, trudno jest opisać tę maszynę ponieważ jest maksymalnie przeciętna we wszystkim. Dostępna po ukończeniu THE INFERNO.

SLIDE PARAMITA
Słaby statek, który rozwija swoje skrzydła po silnym dopakowaniu. Dla bogaczy świetna okazja. Dostępny po ukończeniu SUNKEN CITY.

TOY DAMPNER
Duży statek o przeciętnych osiągach, dobry dla wytrwałych. Dostępny po ukończeniu THE EXECUTIONER.

JUNKYARD

Na zakończenie jeszcze parę słów o złomowisku. Znajdziecie tam parę rewelacyjnych części. Jednak są one uszkodzone i zarazem tańsze i mniej wydajne. Polityka jest prosta - kupujecie złom, podczas wyścigu naprawiacie i odsprzedajecie z dużą korzyścią w sklepie.

OK, panowie, po tej lekturze Moc jest już z WAMI.

GAME BOY®

Witam w wakacyjnym wydaniu GameBoy Zone. Z uwagi na fakt, iż w poprzednich dwóch numerach nasz dział trochę stopniał, udało mi się wywalczyć dodatkowe pół strony - aby nadrobić zaległości. Przygotowałem też mały serwis informacyjny.
No to na razie!

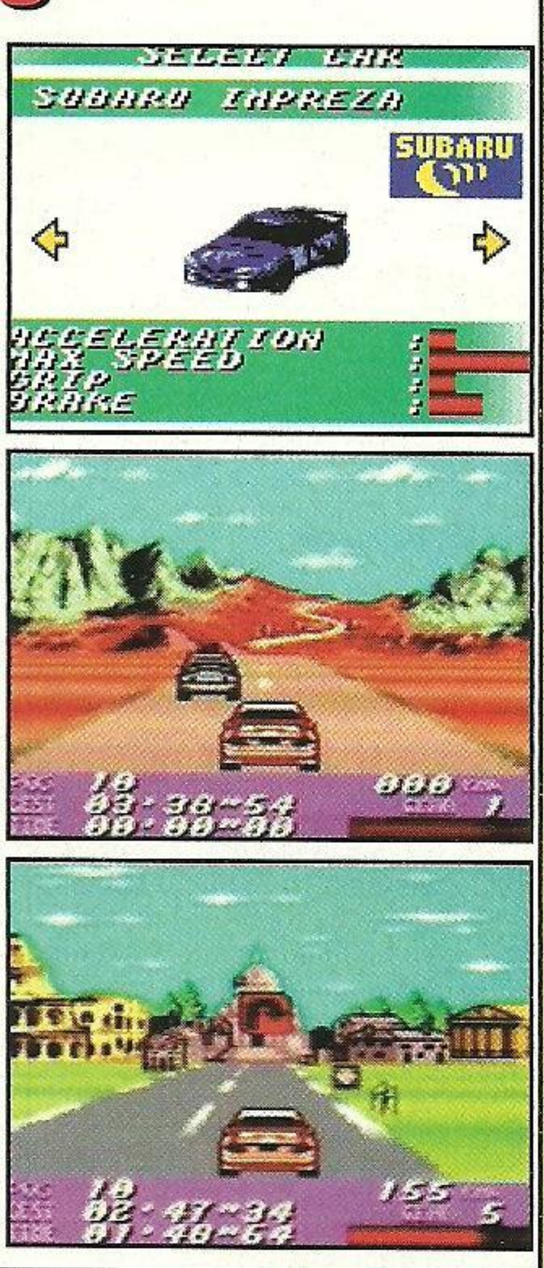
GBman

V-RALLY 99

Pamiętacie jak miesiąc temu narzekałem na TOP GEAR RALLY? Pamiętacie, jak mówiłem że ciężko o dobry wyścig na GameBoy'a. Problem sam się rozwiązał - firma Infogrames, która w tej chwili jest już dla mnie zdecydowanie w czołówce developerskiej na GameBoy'a wydała V-RALLY 99. Wiem, że ciągły zachwyt nad nowymi tytułami może sie przejeść, ale w tym przypadku nie może być inaczej. Znów twierdzę, że jest to jeden z najlepszych wyścig samochodowy na GameBoya!

Grafika i animacja stoją na najwyższym GameBoyowym poziomie. Trudno jest zrobić coś w 2D tak, aby wyglądało na 3D - a tutaj udało się to znakomicie. Wyścig jest szybki i dynamiczny, branie zakrętów poślizgami jarające, zaś świetnie narysowane samochodziki i otoczenie tylko potęgują uczucie błogostanu. Nawet dźwięk się autorom udał, a piszczenie ścieranych opon jeszcze nigdy nie było takie fajowe. A zatem - jeśli lubicie wyścigi samochodowe, nie żałucie gotówki na ten produkt. Nawet nie ma się co zastanawiać. Jedna uwaga, V -RALLY 99 nie chodzi w zwykłych GameBoyach, trzeba mieć Kolora.

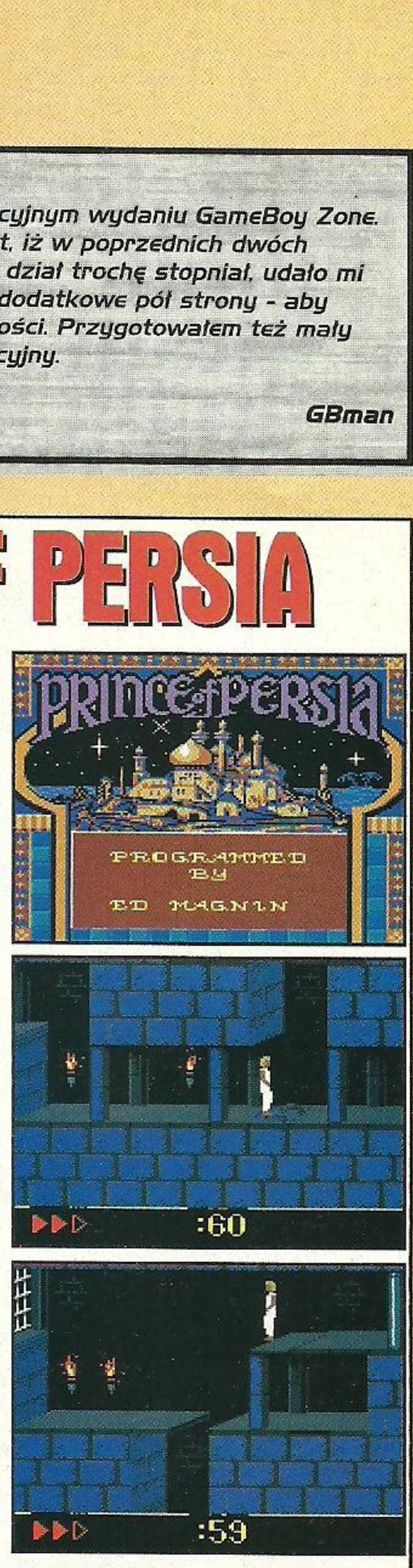
OCENA: 9/10



PRINCE OF PERSIA

Konsolki takie jak mały GB dają niepowtarzalną możliwość sprawdzenia tytułów, które kiedyś podbijały serca graczy. I w dodatku zobaczyć je w oprawie, która jest bardzo adekwatna do możliwości konsolki.
PRINCE OF PERSIA był drugą grą, którą zobaczyłem na PeCecie (pierwszą był SOPWITH CAMEL). I gra ta nabrała dla mnie mistycznego uroku. Który pozostał do dzisiaj. Wspaniale animowana postać księcia (animacja ociera się o motion capture; no chociaż tak wygląda), klimacik rodem z "Baśni z tysiąca i jednej nocy" (zarówno lokacje jak i muzyczka) - po prostu wspaniałe. Gra jest wiernym odzwierciedleniem swojego PeCetowego oryginału. Jest limit czasu - 60 minut, są bardzo fajne pojedynki na miecze, mnóstwo trudnych skoków i prostych łamigłówek. W sumie POP jest jednym z protoplastów PSX-owego Abe'a. Grę śmiało polecam wszystkim posiadaczom GameBoya. Jest to kawałęk softu, który na zawsze odcisnął już swoje piętno w historii gier. Teraz możecie się przekonać dlaczego.

OCENA: 8/10

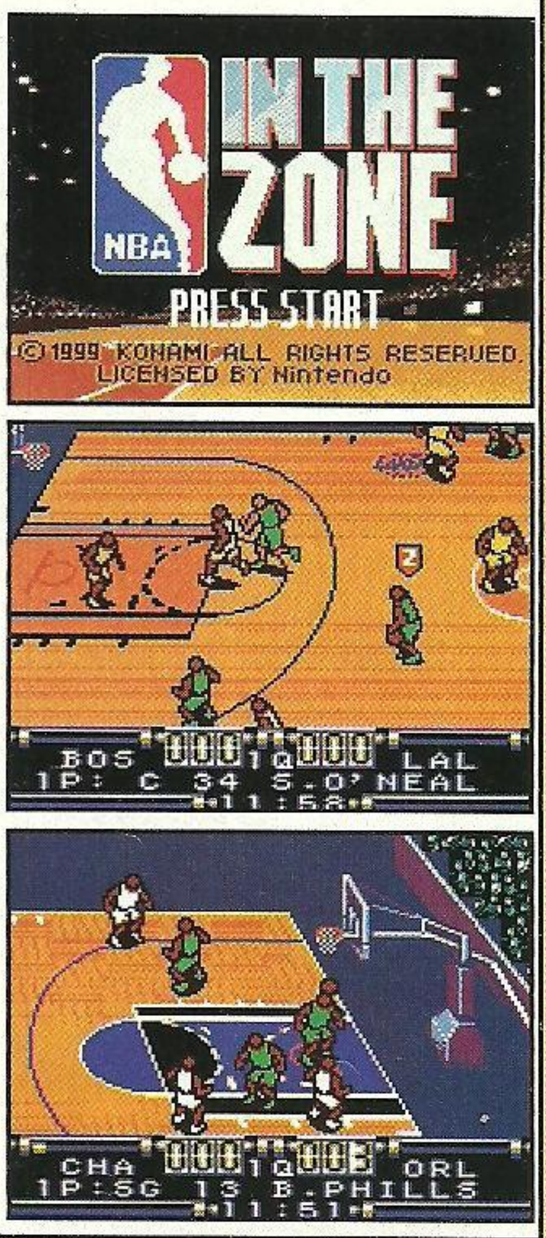


NBA IN THE ZONE

Konami rozszerza bibliotekę swoich gier sportowych o koszykówkę NBA IN THE ZONE. Gra ma swoje korzenie w wersjach na PlayStation i Nintendo 64. Od razu rzucę stwierdzenie, że jest to w tej chwili najlepszy basket na Kolorowego, kładący na łopatki nawet ostatnią edycję NBA JAM. W tamtej grze czynny udział w akcji brało jedynie dwóch zawodników, podczas gdy teraz biega ich po ekranie aż dziesięciu!

Można grać w playoff'ach, bądź wziąć udział w pojedńczym meczyku - także z kolegą, gdy połączy się kabelkiem dwa GameBoy'e. Dostępne są wszystkie zespoły NBA, ale nie ma co liczyć na twarze zawodników bądź ich nazwiska - oni po prostu są tutaj i już. Gdy gracze wybiegną na boisko następuje mały szok - grafika jest ostra i wyraźna, a animacja spokojnie wyrabia sie z płynnością. Dostępny jest cały szereg koszykarskich zagrań - od podań i zwodów aż po rzuty i paczki. Gra się wspaniale i ani przez chwilę nie można narzekać na nudę. Jest także bogate menu opcji konfiguracyjnych, które pozwala na pogrzebanie sobie w zasadach gry w kosza. Ogółem gra jest szalenie atrakcyjna i miodna.

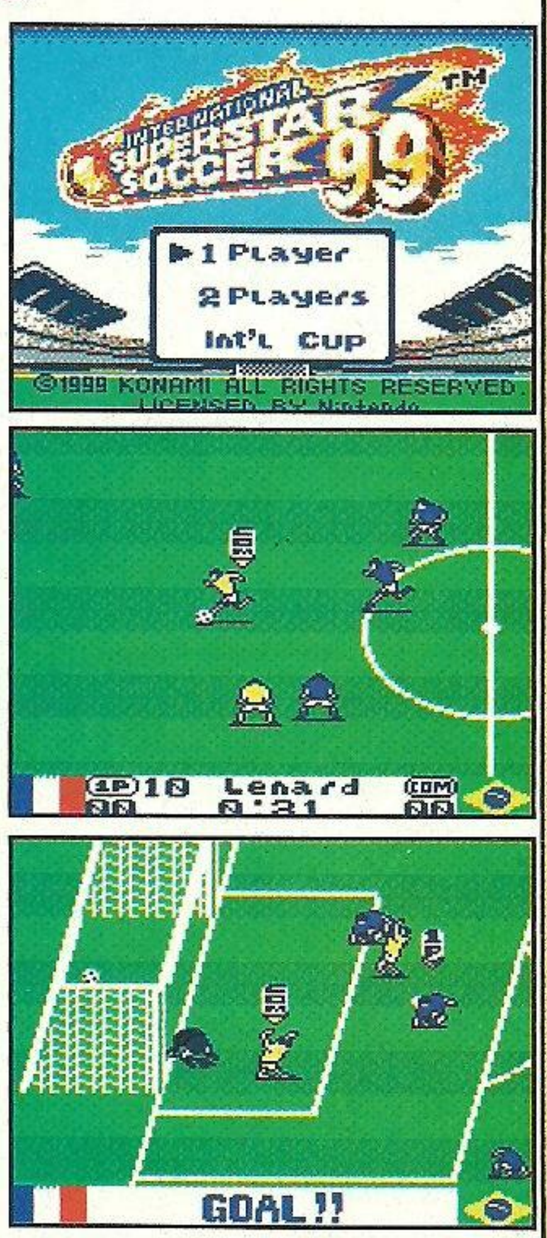
OCENA: 8/10



ISS PRO 99

Podobnie jak w przypadku NBA IN THE ZONE, tak i najnowsza wersja uznanego na innych platformach sportowego hitu Konami INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99 doczekała się swojej premiery w wersji kieszonkowej. Scrolling i ruchy postaci w dalszym ciągu nieznacznie szwankują.
Z drugiej zaś strony mamy możliwość rozegrania pojedynczego meczu z konsolką lub kolegą (gdy jesteśmy sieci kabelkiem) bądź wzięcia udziału w walce o puchary. W grę wchodzą drużyny narodowe. Można ustawiać taktykę, zasięg krycia, można pogrzebać w statystykach zaowdników... To miły dodatek do tego, co dzieje się na boisku. A tam jest nieźle - główki, długie i krótkie piłki, strzały... są nawet rzuty karne, ale tego nie powinno zabraknąć w żadnym soccerze. Do tego przygrywa nam świetna muzyczka. Najciekawsze jednak jest to, że w ISS PRO 99 na GameBoya gra się bardzo podobnie jak na PlayStation - a w opinii wielu "duża" wersja to najlepszy soccer, jaki istnieje. A w świetle faktu, że jedyną konkurencja dla gry jest ostatnia FIFA, nie ma ci się wahać z wyborem.

OCENA: 7/10

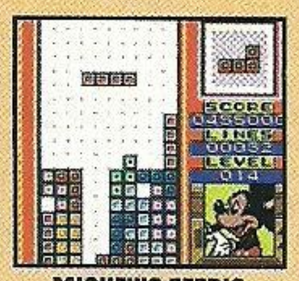


NEWS!

Nasz mały dział w tym miesiącu wzbogacił się o newsy. GameBoy robi prawdziwą furorę nie tylko wśród graczy - także wydawcy gier rzucili się do produkcji coraz to nowszych tytułów. Na Electronic Entertainment Expo pokazano bardzo dużo gier na Pana Kolorowego. Dziś przedstawię trzy firmy.

Zacznijmy od Capcom. Firma ta zaprezentowała na E3 aż pięć gier. Na początek konwersja **GHOSTS 'N' GOBLINS** - świetnej zręcznościówki, królującej kiedyś na automatach. Wcielamy się w postać zakutego w stal rycerza i podążamy śladem naszej ukochanej, naturalnie walcząc z tytułowymi nieprzyjaciółmi. Druga pozycja to **MICKEY'S TETRIS CHALLENGE** - wariacja popularnego tetrisa z postaciami bohaterów Disney'a. **1942** to jeszcze jedna konwersja z automatu. Tym razem będzie to (yeeea!) scrollowany do góry shooter, w którym bierzemy jako pilot samolotu czynny udział w wojnie amerykańsko-japońskiej na Pacyfiku. Dalej **STREET FIGHTER ALPHA**, który - wierzcie mi - ma niewiele wspólnego ze starą i dość średnią konwersją **SF2** na GameBoya. **SF ALPHA** jest szybki, płynniutki, a gra się super. Co prawda będzie tylko 6 zawodników, ale i tak jest nieźle. Na koniec rodzynka - **RESIDENT EVIL** wersji przygodowej. Nie będzie to platformer, tylko przygodówka. Czad.

GHOSTS 'N' GOBLINS


MICKEY'S TETRIS

STREET FIGHTER ALPHA

1942

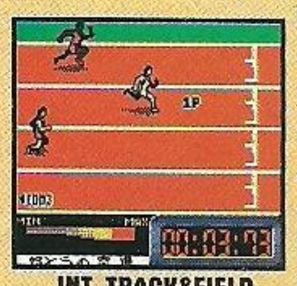
RESIDENT EVIL

Konami też ma sporo do powiedzenia. Poza recenzowanymi obok **ISS PRO 99** i **NBA IN THE ZONE 99** jeśli chodzi o gry sportowe firma już niedługo przedstawi hokej **NHL BLADES OF STEEL 99**. Jest to pozycja typowo zręcznościowa, szybka i efektowna. Bibliotekę gier sportowych Konami zamyka **INTERNATIONAL TRACK AND FIELD**, czyli mikro-olimpiada na ekranie naszego malucha. Kilka konkurencji sportowych i walenie bez opamiętania po przyciskach. Na pierwszy plan jednak wysuwają się dwie pozycje. Pierwsza to platformer **SPAWN**, z naszym ulubionym, zdeformowanym Alem Simmonsem w roli głównej. Drugim zaś jest konwersja z PlayStation gry RPG pod tytułem **AZURE DREAMS**. Dobrych RPG nigdy dość, a ten jest zaskakująco przyjemny i ładny. Na koniec zaś firma proponuje wyścigi samochodowe **KONAMI RALLY** - te jednak muszą okazać się naprawdę niezłe, aby powalczyć ze znakomitym **V-RALLY**.

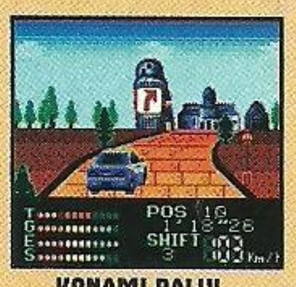
SPAWN

SPAWN

AZURE DREAMS



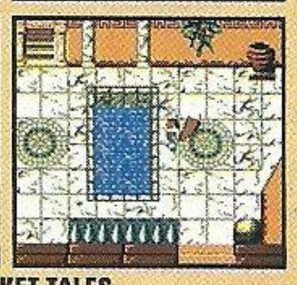
INT. TRACK&FIELD



KONAMI RALLY

Nadszedł czas przedstawić prezentujący się dość skromnie na tle dwójki gigantów line-up Nintendo. Podczas E3 podano do wiadomości, że Rare nabyło prawa do wykorzystywania bohaterów Disney'a w grach na GameBoya i Nintendo 64. Zanim jednak zobaczymy pierwsze myszki i kaczki biegające po niewielkim ekraniku, Rare uderzy z **CONKER'S POCKET TALES**. Gra jest oczywistym przeniesieniem **CONKER'S QUEST** - gry Rare z Nintendo 64, która właśnie czeka na termin wydania. Nieważne. W każdym razie kieszonkowy Conker to rozbudowana przygodówka - jest to jeden z największych pojemnościowo cartów, jakie wyprodukowało Nintendo. Rzecz jest piękna i na pewno spodoba się wszystkim fanom przygodówek. Fajnie wygląda **R-TYPES** - odświeżone w kolorze wszystkie części popularnego shootera. Ostatnią propozycją Nintendo jest **SUPER MARIO BROS DELUXE** - pokolorowana i wzbogacona o bonusy nowa wersja najpopularniejszej gry na GameBoya.

R-TYPES


CONKER'S POCKET TALES

SUPER MARIO BROS DELUXE

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Taki Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.
DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)
NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)
GAMEBOY
SEGA SATURN
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE
Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!
-SYSTEM SC-
al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

Tips & Tri

It's trick

Star Wars: Episode 1 Racer

■ **Debug Menu**
Wybierz tryb turnieju. Gdy będziesz wpisywał swoje imię przytrzymaj Z, a kolejne litery zatwierdzaj przyciskiem L. Zignoruj fakt, że możesz wpisać tylko trzy litery. Wpisz "RRDEBUG" i dalej trzymając Z przejdź do słowa END, gdzie zatwierdź wybór klawiszem L. Podczas wyścigu naciśnij START, a potem wstukaj lewo, dół, prawo, góra na padzie kierunkowym.

■ **6 Pitdroids**
Wpisując swoje imię w Tournament Mode, przytrzymaj Z, wpisz za pomocą L "RRPITDROID" i wybierz END (przyciskiem L). Potem wejdź do sklepu i naciśnij góra, dół, lewo, prawo, prawo i góra.

■ **Nietykalność**
Tak jak poprzednio, wpisując imię trzymaj Z, a kolejne literki zatwierdzaj przyciskiem L. Wpisz słowo "RRJABBA" i wybierz END. Podczas wyścigu naciśnij START i wstukaj lewo, dół, prawo, góra, a wejdziesz do cheat menu. Możesz włączyć opcję nietykalności. Uwaga - cały czas możesz zlecieć w przepaść.

■ **Mirror Mode**
Wpisując swoje imię w Tournament Mode, przytrzymaj Z, wpisz za pomocą L "RRTHEBEAST" i wybierz END (oczywiście przyciskiem L, a potem A). Rozpocznij wyścig i naciśnij góra, lewo, dół, prawo aby dostać się do cheat menu.

■ **Graj jako Jinn Reeso**
Wpisując swoje imię w Tournament Mode, przytrzymaj Z, wpisz za pomocą L "RRJINNRE" i wybierz END (oczywiście przyciskiem L a potem A).

■ **Graj jako CY Yunga**
Uwaga: Bullseye Navior musi być zdobyty, aby bawić się dalej tym kodem. Wpisując swoje imię w Tournament Mode, przytrzymaj Z, wpisz za pomocą L "RRCYYUN" i wybierz END (oczywiście przyciskiem L a potem A). Wybierz Naviora, a zostanie on zastąpiony dodatkowym pilotem.

■ **Sterowanie POD-em za pomocą dwóch joypadów (!!!!)**
Wpisując swoje imię w Tournament Mode, przytrzymaj Z, wpisz za pomocą L "RRDUAL" i wybierz END (oczywiście przyciskiem L, a potem A). Upewnij się, że masz podłączony drugi joypad w **trzecim** porcie. Teraz możesz kierować jak Anakin - obiema rękami.

■ **Obrażanie przeciwników**
Wybierz Tournament Mode. Podświetl "Start Race" i trzymając Z naciśnj A. Pojawi się nowy przerywnik. Podczas wyścigu wciśnij szybko dwa razy R.

Bloody Roar 2

■ **Expert mode**
Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2.

■ **Walcz przeciwko Shen Long'owi i inne**
Przejdź Arcade Mode nie używając kontynuacji. Wygraj z mistrzem - możesz nim grać. Pojawią się też dodatkowe opcje, takie jak wielkie głowy i inne. Z kolei przechodząc Story Mode otworzysz kolejne opcje.

KKND Krossfire

■ **Kody, kody ocean kodów**

Ostatnia misja Evolved	- KQULLZ
Ostatnia misja Survivors	- GTH6JZ
Ostatnia misja Series 9	- MHICYZ

Eliminator

■ **Kody, kody ocean kodów**

Max broni 1	- GUNCRAZY
Max broni 2	- MAXMEOUT
Nietykalność	- NEWWEELS

Dance, Dance Revolution

■ **Ukryte levele**
Podczas wyboru trybu gry naciśnij górę i wejdź do SECRET MODE. Wpisz następujące kody:

Another: Góra, Góra, Dół, Dół, Góra, Góra, Dół, Dół
Maniac: Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo
Double Another & Maniac: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo
Mirror Another & Maniac: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo

Shadow Madness

■ **Dodatkowa piosenka**
Włóż swoją płytę z grą do zwykłego odtwarzacza płyt kompaktowych. Możesz przesłuchać jeden dodatkowy track.

■ **Łatwe awansowanie**
Kiedy dostaniesz się do Karillon, idź w lewo aż dojdziesz do cmentarza. Za cmentarzem powinieneś zobaczyć kolesi, którzy się biją. Stań z nimi do walki - za każdy wygrany pojedynek otrzymasz od 500 do 800 punktów doświadczenia.

Rushdown

■ **Wszystkie trasy**
W głównym menu wciskaj kombinację: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kółko.

Big Air

■ **Wszystkie trasy**
W głównym menu wystukaj: Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat.

■ Przeciwnik: Shawn Palmer
W głównym menu szybko wciśnij 8 razy kwadrat. Wygraj pierwszą trasę w World Tour Mode i walcz!

■ Przeciwnik: Mike Beallo
W głównym menu szybko wciśnij 6 razy Kwadrat, dwa razy Kółko. Wygraj World Tour Mode i spotkaj się z Mike'm.

■ **Big Air board**
W głównym menu szybko wciskaj Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, trzy razy Kwadrat, Kółko. Wybierz deskę Pitbull.

■ **TD5 board**
W głównym menu szybko wciskaj Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, 2 x Kwadrat, Kółko, Kwadrat. Wybierz dechę Pitbull

GTA: London 1969

■ Wpisz "HAROLDHAND" jako imię gracza. Odkryjesz wszystkie poziomy, wszystkie bronie, nieskończoną amunicję, kartę wyjścia z więzienia, zbroję, zdjęcie papugi, 9.999.990 punktów, 99 żyć, zdejmiesz gliny i włączysz wyświetlanie koordynatów. Słowem - wszystko.

■ Wpisz "GETCARTER" jako imię gracza. Odkryjesz wszystkie poziomy, wszystkie bronie, max amunicji, kartę wyjścia z pierdla, zbroję, 99 żyć, 5 x punkty, max zagrożenia i wyświetlenie koordynatów.

■ Wpisz "FREEMANS" jaki imię gracza. Otworzysz wszystkie poziomy, wszystkie bronie, nieskończoną amunicję, kartę wyjścia z więzienia, zbroję, 5 x punkty.

■ Inne kody

"RAZZLE" lub "READERWIFE"	- wszystkie poziomy
"MAYFAIR"	- Londyn 1 i 2
"PENTHOUSE"	- Londyn 1 do 3
"MCVICAR"	- 99 żyć
"BIGBEN"	- 9,999,990 punktów
"SIDEBURN"	- 5 x punkty
"OLDBILL"	- max zagrożenia
"GRASS"	- bez Policji
"SWEENEY"	- wyświetla koordynaty

Army Men 3D

■ **Wybór poziomu**
W głównym menu szybko wciśnij: Kwadrat, Kółko, R1, L1, L1 + R1.

■ **Wszystkie poziomy**
Wejdź do opcji, a potem na ekran wyboru trudności ("Difficulty"). Przytrzymaj Trójkąt + Kwadrat + Kółko i wciśnij L1 + L2.

■ **Nietykalność**
Zapauzuj grę i szbko wciśnij: Kwadrat, Kółko, L1, L1 + L2. Sarge będzie nietykalny podczas poziomu. Albo - zapauzuj grę i szybko wstukaj R1, L1, R1 + R2.

■ Wszystkie bronie
Zapauzuj grę i szybko wciśnij: Kwadrat, Kółko, R1, L1, R1 + R2. Sarge będzie miał dostęp do wszystkich broni.

■ Biegaj szybciej w trybie multiplayer
Przytrzymaj Kwadtat + Trójkąt aby biegać szybciej.

cks

tricky tricky tricky!

ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Xploder

ACE COMBAT 3

Nieskończony czas w bitwie
D0054332 2442
80054332 2402
Nieskończony czas przy lądowaniu
D0054D6A 2442
80054D68 0000
Nieskończony czas w trybie story
D005434A 2442
80054348 0000
D005437A 2442
80054378 0000
D0054526 2442
80054524 0000
Nieskończone rakiety (naciśnij L2+R2)
D00BF32E 0300
800719A4 0000
Możesz używać rakiety w kontynuacji
D00718B4 0004
800718B4 0001
Nietykalność
D0072382 1040
80072382 1000
D00723C2 1040
800723C2 1000
D0073886 1040
80073886 1000
Nieskończone HP
80072498 0000
8007249A 0000
80072214 0000
80072216 2400
800723F0 0064
Możesz użyć wszystkich samolotów
D00BF32E 0100
800006FC 0000
D00BF32E 0200
800006FC 0024
D00FA174 0037
800FA174 0200
D00FA174 0037
800FA176 0C00
D00FA174 0037
800FA178 0001
D00FA174 0037
800FA17A 2404
D00FA214 000F
800FA214 0200
D00FA214 000F
800FA216 0C00
D00FA214 000F
800FA218 FFFF
D00FA214 000F
800FA21A 2404
D00FA5E0 FAB5
800FA5D8 01C0
D00FA5E0 FAB5
800FA5DA 0800
D00FA5E0 FAB5
800FA5DC 06FC
D00FA5E0 FAB5
800FA5DE 8002
80000700 038C
80000702 8464
80000704 3021
80000706 0000
80000708 E978
8000070A 0803
80000800 06FC
80000802 8C02
80000808 1021
8000080A 0044
80000810 06FC
80000812 AC02
80000818 0008
8000081A 03E0
8000081C 0000
8000081E 2402

CASTROL HONDA SUPERBIKE

Czas okrążenia 0:00:00
8002BB8A 2400
Startujesz na trzecim okrążeniu
80026234 C000
80026236 0C07
801F0000 0002
801F0002 1E40
801F0004 0000
801F0006 2401
801F0008 0003
801F000A 2421
801F000C 0008
801F000E 03E0
801F0010 0144
801F0012 A201
Max punktów w sezonie
D009DEA6 0000
8009DEA6 01F4
Startujesz w ostatnim wyścigu sezonu
8009DDA4 000E

APE ESCAPE

Nieskończone Hp
800EC268 0005
Nieskończone życia
300F442C 0005
1górne za każdą monetę
300F4456 0063
Nieskończony tlen
800F4D68 0258
Super skok (Naciśnij R2 aby aktywować i L2 - dla normalnego skoku)
D00E5418 0002
300EC1DE 0008
Wszystkie przedmioty
D00F5164 0003
300F5164 00FF

CENTIPEDE

Nieskończone życia
800B98A8 0004
Max wynik
80114E14 FFFF
80114E16 00FF
Arcade Mode
P1 Nieskończone życia
80095D7C 0002
P2 Nieskończone życia
80095D80 0002
P1 Max Score
D0095834 0000
80095834 FFFF
D0095836 0000
80095836 00FF
P2 Max Score
D0095838 0000
80095838 FFFF
D009583A 0000
8009583A 00FF

DARKSTALKERS

Nieskończone życia
801C0E54 0120
801C0E56 0120
Nieskończone zdrowie
801C1228 0120
801C122A 0120
P1 Pasek mocy Pełny
801C0ECA FFFF
P1 Pasek mocy Pusty
801C0ECA 0000
P2 Pasek mocy Pełny
801C129E FFFF
P2 Pasek mocy Pusty
801C129E 0000
P1 Nieskończony czas w Demension
801C0F2C 0070
P2 Nieskończony czas w Demension
801C1300 0070
Max poziom w trybie Original Character
801C1768 FFFF
801C176A FFFF
801C176C FFFF
Cała kolekcja
801C1D74 FFFF
801C1D76 FFFF
Odblokowanie DX & EX w trybie Option
801C1D78 0003

OMEGA BOOST

MASTER CODE
D0120876 1040
80120876 1000
Nieskończony czas 1
80146BBC 1770
Nieskończony Czas 2
D00299D8 0001
800299D8 0000
Nieskończony Power Boost
800A34B4 1000
Nieskończona Energia
800A34A8 03E8
800A34AC 03E8
Nieskończone kontynuacje
D0053F3A FFFF
80053F3A 0000
Brak uszkodzeń
D002ED42 0050
8002ED42 0040
VB Gauge 1
D00364EC 0004
800364EC 1000
D0062264 0001
80062264 1000
VB Gauge zawsze na Maxa
D005F43C FFF4
8005F43C 0000
D005FE30 FC00
8005FE30 0000
RK Maximum
800A34C0 0010
800A34C8 0010
800A34D0 000D
Stage 1 - 1
D012B01A AE63
8012B01A AE60
Stage 1 - 2
D0125786 AE43
80125786 AE40
Stage 2 - 1
D0126146 AEA3
80126146 AEA0
Stage 2 - 2
D0129A2E AE42
80129A2E AE40
Stage 3 - 1
D012627A AE43
8012627A AE40
Stage 3 - 2
D012D01A AE63
8012D01A AE60
Stage 4 - 1
D0129846 AE43
80129846 AE40
Stage 4 - 2
D012B4CE AE42
8012B4CE AE40
Stage 4 - 3
D0133626 AE62
80133626 AE60
Wszystkie Stage'e do wyboru
8009703C 4F4A
8009703E 454B
30097040 0052
B0110002 0000
800A3410 0101

GUN GAGE

Dostępny Code 1
D00E0206 1040
800E0206 1000
Dostępny Code 2
D00E01FE 9222
800E01FE A222
Nieskończone HP
8004A3F6 00F0
8004ACFA 00F0
8004A3EC 00F0
Nieskończone Życia
3004A3E8 000A
Nieskończona moc
8004A3F2 00C8
Nieskończona energia
8004ACFA 0080
Wszystkie postacie
3004A318 0001
3004A344 0001
3004A370 0001
Nieskończona magiczna tarcza
8004B5AC 270F
W powietrzu
8004AD50 00DC
8004AD54 000A

Więcej kodów w kompendium konsolowym

SONY PlayStation

Sprzedaż Wysyłkowa

Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Abe's Exodus	199.00
Absolute Football	199.00
Asterix	**199.00**
Civilization 2	**199.00**
Colin McRae Rally	199.00
Crash Bandocoot 3-NOWA CENA	**139.00**
Dreams	199.00
F 1 Monaco Championship	**199.00**
Fifa '99 - wer. ang.	199.00
Gex Deep Cover Gecko	**199.00**
Global Domination	199.00
Gran Turismo - NOWA CENA	139.00
GTA London	**149.00**
ISS Pro '98	199.00
KKND Krossfire	**199.00**
Legacy of Kain 2	tel.
Medievil - NOWA CENA	139.00
Metal Gear Solid	**219.00**
Need For Speed 4	**199.00**
Premier Manager '99	199.00
Ridge Racer 4	**199.00**
Rolle Cage	199.00
Tekken 3 - NOWA CENA	**139.00**
Toca Touring Car Chapionship 2	**199.00**
Tomb Raider 3	**209.00**
UEFA Championship League	199.00
Wing Over 2	199.00
Viva Football	**199.00**

Platynowa seria:

Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot 2	**99.00**
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
DOOM	109.00
Formula 1 - NOWA CENA	**99.00**
Gex 3D	119.00
Grand Thief Auto	**109.00**
Hercules	109.00
ISS Pro	**109.00**
MDK	119.00
Mickey's World Adventure	109.00
Mortal Kombat Trilogy	**109.00**
Oddworld: Abe's Oddysey	**109.00**
O. D. T.	109.00
Pandemonium	109.00
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	**109.00**
Soul Blade	**109.00**
Street Fighter Plus Alpha	109.00
Tekken 2	**109.00**
Time Crisis	109.00
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2	**109.00**
Total NBA '98	**109.00**
Treasure of the Deep	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :

Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Kontroler DUAL SHOCK	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	**109.00**
Pro Action Replay - Game Shark	**89.00**
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00

Uwaga !!!

SUPER PROMOCJA !!!

Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:

- **Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł**
- **Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł**
- **Pro Action Replay w cenie 69 zł**
- **RF Adapter w cenie 49 zł**
- **Dodat. kontroler (oryg.) w cenie 49 zł**
- **Dual Schock (oryg.) w cenie 109 zł**

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

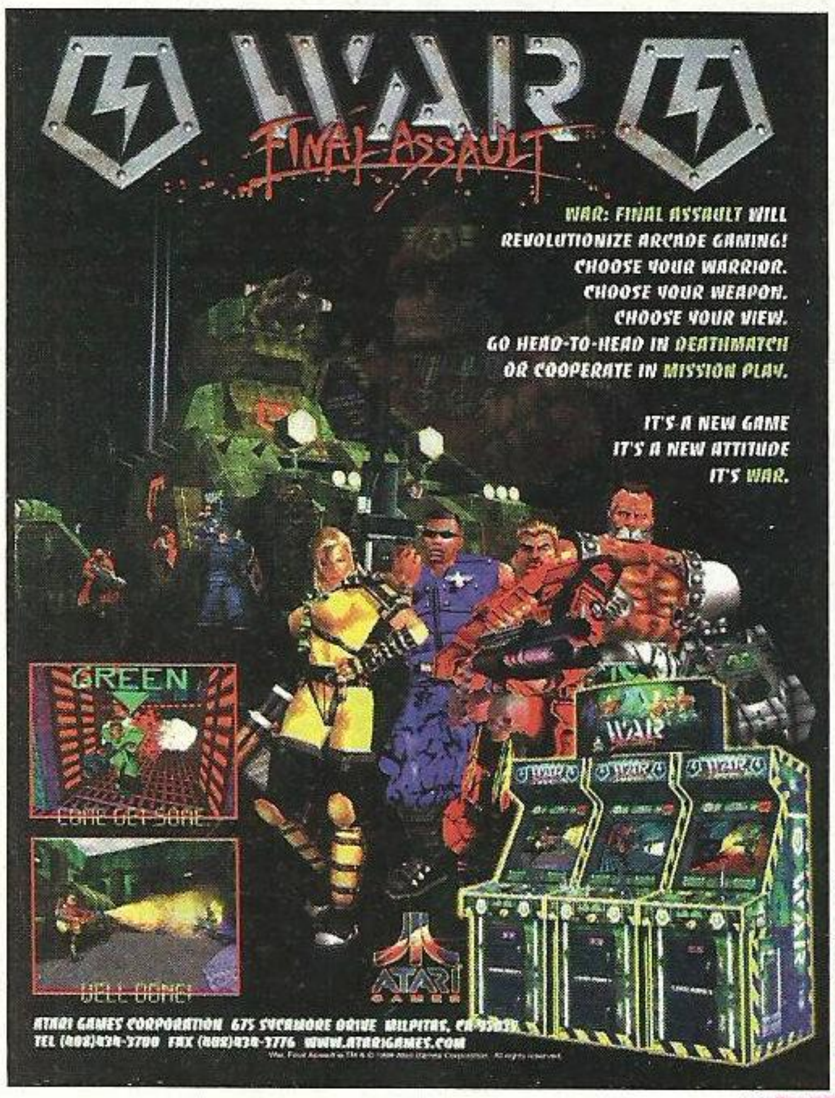
Arcadia

co nowego w salonach

Wśród producentów automatów, podobnie jak w branży samochodowej, nastał czas konsolidacji. Pierwszą jaskółką wydaje się być połączenie działów sprzedaży japońskiego giganta Namco i amerykańskiego Atari. Gdy dodam jeszcze, że w strefie wpływów dwu wymienionych firm znajduje się rosnące w siłę hiszpańskie Galeco, wniosek nasuwa się sam. Na naszych oczach rodzi się nowy globalny koncern.

Dinozaur produkcji gier (czy ktoś pamięta jeszcze noce spędzane przy 8-bitowym *Atari 800XL*?) znów zaryczy pełnym głosem. Po dwóch kompletnie nieudanych próbach wejścia na rynek konsol (domowy Jaguar i przenośny Lynx) firma stara się wrócić do tego, w czym czuje się najlepiej. Do automatów. Do salonów gier video.

Koniec lat dziewięćdziesiątych to wyraźne odrodzenie Atari na polu automatów. W ostatnich latach dostaliśmy między innymi wyraźnie inspirowaną klimatem **X-Files** videostrzelnicę **AREA 51** i jej następcę **SITE 4**, odjazdowe racery **SAN FRANCISCO RUSH 1&2** i **CALIFORNIA SPEED** (konwersje na Nintendo 64 wiele straciły w stosunku do oryginałów), wyścigi futurystycznych poduszkowców **VAPOR TRX** oraz zdobywający coraz większe powodzenie remake starego hitu **GAUNTLET LEGENDS**. Ale raz na wozie, raz pod wozem - z olbrzymiego koncernu produkującego kiedyś komputery osobiste i konsole, Atari stało się niewielką firmą developerską, której produkty dystrybuowane są przez innych gigantów rynku. Znana na całym świecie ze swoich gier planszowych firma Hasbro (**Scrabble, Monopoly**) kupiła prawa do kilkunastu starych hitów Atari, które planuje teraz wydać w nowej oprawie na PlayStation (między innymi **PONG, CENTIPEDE, QBERT**), a koncern Midway przedłużył z Atarowcami umowę dotyczącą dystrybucji maszyn arcade.



Na przełomie marca i kwietnia do amerykańskich salonów gier trafiły dwie nowe produkcje Atari w postaci **WAR: FINAL ASSAULT** i **ROAD BURNERS**. Ta druga to typowy *bikeracer*. Możemy pościgać się na motorach w Las Vegas, Waszyngtonie, Londynie i Paryżu. Programiści zadbali o odpowiednią porcję humoru - oprócz normalnych riderów jeżdżą także szkielety, obcy, a nawet latająca małpa. Gra ta nie przebija jednak **HARLEY DAVIDSON & LA RIDERS** niezmordowanej Segi.

Dziś jednak chciałbym zaprezentować wam najnowszą grę wojenną wydaną przez Atari - **WAR: FINAL ASSAULT**. Jest ona bowiem produktem, który może pomóc kostniejącemu rynkowi automatów przebudzić się ze śpiączki. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że na przykład w takim USA gracze mają ogromny wpływ na to, jakie automaty stoją w salonie - po prostu mówią właścicielowi w co chcieliby zagrać.

Shootery fpp od samego początku nie pasowały do salonów. Wprawdzie kilka lat temu można było zaobserwować próbę przeniesienia na maszyny arcade gry **DOOM**, ale nie spotkała się one z entuzjazmem *arcader'ów*. Widziałem także prototyp automatu **QUAKE**, który jednak nie został dopuszczony do produkcji i chyba słusznie. Nie był zbyt grywalny.

Tymczasem powstające niczym feniks z popiołów Atari próbuje podjąć temat i atakuje salony właśnie z shooterem fpp. O tym, czy **WAR: FINAL ASSAULT** odniesie sukces na arcade'owym rynku przekonamy się już niebawem. Faktem jest, że (oprócz wspominanego **DOOM'A**) takiego shootera jeszcze w salonach gier nie było. Zasilany przez nowy board Atari o nazwie "Vegas", który do wyświetlania grafiki wykorzystuje akcelerator Voodoo 2, **WAR: FR** wygląda naprawdę interesująco.

Podobnie, jak w przypadku innych gier o tematyce wojennej, mamy tu szalonego generała, który pod hasłem "bogactwo zdobędziemy siłą" atakuje znienacka zaskoczoną i pogrążoną w ekonomicznym chaosie Federację Rosyjską. Charyzmatyczny generał Uri Alienov (który wygląda mi na kuzyna niejakiego Bisona ze **STREET FIGHTERA**) jest przywódcą Wolnej Republiki Irkuckiej. Ta mała kraina na Syberii nagle ogłasza niepodległość i wypowiada otwartą wojnę otaczającym ją Rosjanom. Mimo przeważających sił przeciwnika młoda armia republiki zaczyna odnosić spektakularne zwycięstwa. Doniesienia o użyciu przez rebeliantówtakich technologii wojennych jak roboty i działa laserowe wprawiają Rosjan i doradców z NATO w zakłopotanie. Liczba uzbrojonych oddziałów wojskowych i pojazdów pancernych wskazuje, że Alienov przygotowuje się do wywołania globalnego konfliktu. Rosyjskie władze decydują w tej sytuacji o prewencyjnym uderzeniu nuklearnym. Gdy jednak odpalono rakiety, dziwny cyfrowy impuls elektromagnetyczny powoduje ich nieszkodliwą implozję. Sytuacja wydaje się beznadziejna.

Na szczęście jesteś ty, drogi graczu. Wcielając się w komandosa - najemnika wynajętego przez Federację Rosyjską - musisz zdobyć bazę sił Republiki i wyeliminować źródło nowych technologii wojennych. Czyli samego generała Alienova. Mimo, że jesteś otrzaskanym w bojach zabijaką, będzie to twoja najbardziej istotna akcja. Jeśli zwyciężysz, czeka cię wysoka nagroda - najpierw jednak musisz przeżyć.

Przystępujemy do gry jako jedna z czterech postaci. Pierwszą z nich jest koleś o nazwisku Gunn - jest sierżantem wyrzuconym z Marines za próby samobójcze, obecnie jako najemnik i wolny strzelec włóczy się po świecie szukając brudnej roboty. Ma szokującą kolekcję uciętych głów nieprzyjaciół, z których kilka ulubionych przytracza sobie do pasa. Zdecydowanie odrażający typ. Kolejna postać, niejaki Hawk prezentuje się dość pozytywnie. Jest członkiem sił specjalnych USA i posiadł znajomość obsługi najbardziej zaawansowanych broni. Jak na prawdziwego afroamerykanina przystało, potrafi też kierować, lub pilotować wszystkie znane pojazdy. Jedyną kobietą w zespole jest Jayne Dough aka Blondie. Niewiele wiadomo o Blondie poza tym, że ostatnio wróciła na listy przebojów numerem Maria. Żartuję - tak naprawdę to międzynarodowa złodziejka pochodząca z Australii. Podróżuje po świecie zarabiając pieniądze w podejrzanych interesach lub po prostu je rabując. Zapomniałbym, że Blondie posiada także najwyższe umiejętności w walce wręcz. Ostatnim z gości do wyboru w grze jest capt. Zukov. Nazwisko świadczy, że autorzy gry coś tam łyknęli z historii II Wojny Światowej. Zukov to relikt zimnej wojny i eksperymentów genetycznych. Wcześniej był lojalnym żołnierzem Alienova - lecz zwiał. Teraz szuka zemsty na Alienovie za wyjątkowo nieudaną operację plastyczną.

Wyobraźmy sobie teraz porządny salon gier, z czterema maszynami WAR: FA połączonymi w sieci. Gra została bowiem zaprojektowana w systemie jeden gracz - jeden ekran, zupełnie jak **DOOM** czy **QUAKE** na PeCecie w sieci. Mamy do wyboru trzy tryby gry: Mission, Cooperative lub Deathmatch. Tryb Mission dla pojedynczego gracza zawiera osiem poziomów, z których każdy zakończony jest spotkaniem z bossem. Cooperative pozwala czterem graczom na połączenie się w zespół i wspólną walkę przeciwko sile Republiki. Prawdziwą esencją jest jednak Deatchmatch. Na chętnych czeka 14 poprawnie zaprojektowanych pół walki, pośród zróżnicowanego terenu. Na początku dostępnych jest tylko 6, pozostałe ujawniają się w miarę upływu czasu (to tzw. "time release system" znany m.in z **TEKKEN'A**).

Przemierzając pole walki naturalnie napotkamy na mnóstwo power'upów, jak choćby bonus time (jak to na automatach bywa gra odlicza czas), dodatkowe życie, dopał i oczywiście bogaty arsenał. Ogółem mamy dwanaście rodzajów broni, poczynając od granatników poprzez miotacze ognia i paralizatory, a kończąc na ręcznych wyrzutniach rakiet. Podobnie jak w **GAUNTLET LEGENDS**, Atari wyposażyło ten automat w 49-pozycyjny joystick z przyciskiem fire. Nietypowy kontroler ma podobno ułatwić poruszanie się po trójwymiarowej przestrzeni gry. Podobnie jak przyciski uruchamiające radar. I rzeczywiście - gra się świetnie - choć przyda się ostry trening.

Gra nieprędko pojawi się w polskich salonach. Jednak są wakacje i wielu z was spędzi je w ciepłych śródziemnomorskich krajach, gdzie znajdziecie ją bez problemu. Ciekawe, czy zapoczątkuje ona nowy nurt wśród producentów automatów? **WAR: FA** ma być także skonwertowane na PlayStation, Nintendo 64 oraz na Dreamcasta.

Val B.

ATARI 800 XL - komputer 8-bitowy, bardzo popularny w Polsce w późnych latach 80 (był dostępny w sieci sklepów Pewex). Standardowo wyposażony w wadliwy magnetofon, z którego wgrywało się programy. Stacja dysków do Atari 800 podkreślała pozycję społeczną (wysoką!) jej posiadacza.

bikeracer - wyścigi motocykli lub rowerów, generalnie maszyn dwukołowych.

shooter fpp - trójwymiarowa strzelanina, w której akcję obserwujemy z oczu bohatera. Najpopularniejsze shootery fpp to DOOM i QUAKE.

arcader - osoba, która zagląda do salonu, gra na automatach i interesuje się nimi.

GAWĘDY PO FAI

Teoretycznie powinieniem napisać coś błyskotliwego o E3, ale szczerze mówiąc zupełnie inną informację uważam za dużo ważniejszą. Otóż kilka ładnych miesięcy temu firma Interplay wypuściła na peceta gierkę o nazwie BALDUR'S GATE.

Nawiasem rzecz biorąc gra ukazała się ostatnio także w Polsce, jej dodatkowym atutem jest obecność głosów paru z czołowki polskich aktorów. Zarówno w USA jak i w Polsce gra bije rekordy popularności; kiedy niedawno ukazał się dodatek do **BALDUR'S GATE**, zajął błyskawicznie drugie miejsce na liście najlepiej sprzedających się gier, ustępując tylko - surprise, surprise - grze na podstawie Epizodu Pierwszego Gwiezdnych Wojen.

BALDUR'S GATE to dość staroszkolny RPG. I to staroszkolny w pecetowym sensie. Jest bardzo ładny graficznie, ma źdźiebko nowych rozwiązań, ale w głębi duszy jest to tylko mutacja pecetowych RPG-ów z lat 80-tych (BARD'S TALE, MIGHT&MAGIC i tak dalej). Dlaczego więc o niej piszę?... Ano dlatego, że Sega postanowiła przenieść grę na Dreamcasta!

Dotychczas było odwrotnie, to kompanie pecetowe przenosiły gry konsolowe, dotyczy to zwłaszcza RPG-ów. Idealnym przykładem jest FINAL FANTASY 7, który ukazał się na PC w około rok po premierze na PlayStation. Dla mnie osobiście było to zrozumiałe, ponieważ uważam konsolowy rodzaj RPG-ów za lepszy od rodzaju pecetowatego - począwszy od efektownej wizualizacji, a skończywszy na dużo oryginalniejszych rozwiązaniach fabularnych. A tym razem mamy do czynienia z sytuacją, w której Wielki Brat (Sega) własnymi "ręcami i palcyma" dokona konwersji RPG-a świeżo z Windows'98.

No dobra, ale co to znaczy? Po co? Dlaczego?... Podgrzałem przez chwilę czaszkę i wyszły mi rzeczy następujące. Po pierwsze: Sega chce zwrócić uwagę graczy pecetowych na swoją konsolę. Istnieje ogólne przekonanie, że obecna konsola Segi jest lepsza niż obecne pecety, więc Sega może również liczyć na to, że uda jej się oszukać graczy PC i wcisnąć, że wersja na DreamCasta jest właściwie lepsza od wersji oryginalnej (co na 100% będzie robaczywym kłamstwem). Jeśli jeszcze konwersja zostanie dokonana szybko, to inni developerzy nabiorą większych chęci do jednoczesnego tworzenia wersji swoich projektów na PC i DC.

Po drugie: Sega potrzebuje produktów, a już zwlaszcza RPG-ów. A BALDUR'S GATE to duży (5 cedeków), tłusty kąsek. Być może dla Japońców takie RPG jak wyżej wymieniony będą tak samo świeże jak dla nas SUIKODEN czy FINAL FANTASY. Choć szczerze mówiąc nieco w to wątpię, bo co to za RPG (tak pewnie myśli nikczemnego wzrostu zółty brat), gdzie nie ma śmiesznych zwierzaków (a la Chocobo) ani czaru ściągającego moc galaktyki na Bogu ducha winnego goblina (Summon Ultima).

Po trzecie i ostatnie: oba rynki, rynek RPG konsolowych i rynek RPG pecetowych, zaczynają się powoli przenikać. Nie dzieje się to tak szybko, jak w przypadku gier zręcznościowych, ale jednak. To, mimo wszystko, dobra wiadomość. Większa konkurencja oznacza lepsze gry.

A co do E3, to i tak już mówiłem Ashowi, że błyskotki DreamCasta i owszem, prześliczne, ale ja i tak najbardziej zajarałem się filmikiem z VANDAL HEARTS 2 na PSX. Boże słodki, jak to wygląda... Zdecydowanie numer jeden na miojej liście zakupów, nawet przed VF3 (Heretyk! Na stos!). Mam nadzieję, ze gra zdąży się ukazać, zanim ze starości wypadną mi siekacze. A tym, co nie grali w VH jedynkę, gorąco polecam. No i tam też główny bohater ma na imię Ash, hehehe...

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem firmy developerskiej METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, a jego poglądy nie zawsze reprezentują poglądy redakcji NEO PLUS. Tak na wszelki wypadek.

(NO) COMMENTS

Na rynek trafiła ostatnio gra ABE'S EXODDUS. Pewnie. Już jakieś pół roku temu. Ale nie chodzi mi tu o wersję anglojęzyczną. Mówię o tej spolszczonej.

Po raz kolejny granice zostały przesunięte. Jeszcze do niedawna mówiło się, że tworzenie kompilacji gier na konsole jest niemożliwe. Opinię tę podważały nieco pojawiające się co pewien czas płytki dołączane do konsoli Sony (grywalne demka i filmiki aktualnych hitów) oraz wydawany w Wielkiej Brytanii Underground (wywiady, demka, filmiki).

A potem wyszły składanki. W dobie, kiedy najbardziej szalonym krokiem wydawcy jest rzucenie tytułu na platynę, wprowadzenie składanek, na których znajduje sie kilka pełnych wersji gier (zgrupowanych jeszcze do tego tematycznie) pokazuje kto tak naprawdę trzyma w tej branży rękę na pulsie.

Piraci. Warezmani. Właściciele tłoczni. Zagraniczni kontrahenci.

Wszystko jedno.

W zeszłym roku pojawiły sie pierwsze pogłoski na temat tego, że BROKEN SWORD ma zostać przy okazji wprowadzenia na nasz rynek spolszczony. O wiadomości tej pisaliśmy już kawałek czasu temu. Niestety sprawa rozeszła się po kościach. Jakiś czas po tym pojawiły się pogłoski, że jedna z polskich firm dostała developer's kit do PSX-a, potem pojawiły się plotki jakoby jeden z obecnych już na rynku PeCetowym krajowy producent szykuje się do wypuszczenia czegoś na rynek konsol... Ale tak naprawdę nie działo się nic.

A tymczasie na Stadionie Dziesięciolecia pojawiły się plyty z grą ABE'S EXODDUS. Po raz drugi już zresztą. Tyle, że tym razem komunikaty wyświetlane w grze posklejane są w słowa w naszej pokaleczonej, ale pięknej - bo rodzimej mowie.

Chociaż piraci żadają aż 60 złotych za dwie płytki. Widać ABE bada rynek. Jeżeli inwestycja się zwróci - możemy spodziewać się kolejnych prób.

Co jest w tym wszystkim najciekawsze. Ano to, że najbardziej wrażliwy na wołania graczy są właśnie piraci. Nikt tak bardzo nie stara się im dogodzić. Nikt nie dokłada tylu starań aby usatysfakcjonować swoich klientów.

A co na to Sony?

Niedługo podniesie ceny konsol.

Oczywiście, że cały tekst jest nieco demagogiczny.

Ale trochę dziwnie czuję się mieszkając w kraju, w którym pionierami rynku sa piraci. I naprawdę zastanawiam się, kto pierwszy, i za jakie pieniądze wyda pierwszą rdzennie polską grę na PSX-a.

Banan

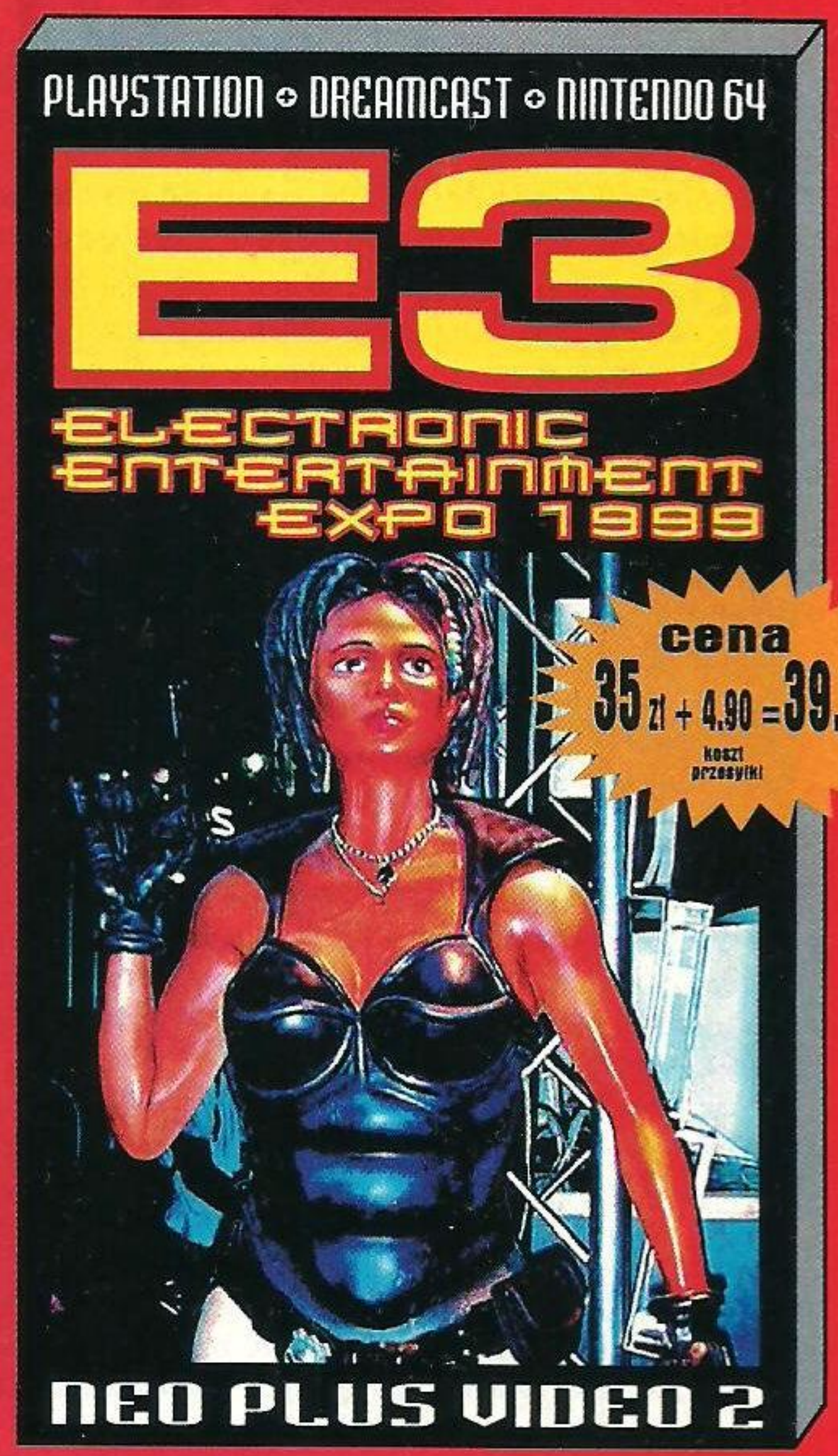
NEO PLUS VIDEO 2

3-GODZINNY VIDEO-REPORTAŻ Z NAJWIĘKSZEJ NA ŚWIECIE IMPREZY POŚWIĘCONEJ GROM VIDEO - ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO W LOS ANGELES. ZOBACZ JAK PREZENTUJE SIĘ W AKCJI PONAD 100 NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION, DREAMCASTA I NINTENDO 64! PIERWSZA PREZENTACJA MOŻLIWOŚCI PLAYSTATION 2! W KOLORZE, Z DŹWIĘKIEM I KOMENTARZAMI (SŁYSZALNYMI) BROCKA LANDERSA I CHESTA ROCKWELL'A!

PSX **TONY HAWK PRO SKATER,** VIGILANTE 8 2ND OFFENSE, WU-TANG CLAN, **QUAKE 2,** NIGHTMARE CREATURES 2, SPACE INVADERS, SPIDERMAN, THRASHER SKATE&DESTROY, **WIPEOUT 3**, KINGSLEY, FORMULA 1 '99, G-POLICE 2, SUIKODEN 2, **VANDAL HEARTS 2**, SOUL OF THE SAMURAI, KONAMI RALLY, **MGS: VR MISSIONS**, TOMORROW NWVER DIES, HOT WHEEL, WCW MAYHEM, SUPERCROSS 2000, XENA, ROAD RASH 2, **CRASH TEAM RACING**, PONG, SPYRO 2, APE ESCAPE, TOMBI 2, JADE COCOON, **GRANDIA**, SPACE DEBRIS, TARZAN, TOO HUMAN, TOY STORY 2, **RESIDENT EVIL 3**, **GRAN TURISMO 2**, JURASSIC PARK: WARPATH, SLEDSTORM, JET MOTO 3, FEAR FACTOR, V-RALLY 2 **FIGHTING FORCE 2**, RAINBOW SIX, DIE HARD TRILOGY 2, ALIEN RESURRECTION, RAYMAN 2, MISSILE COMMAND, PAC-MAN WORLD, MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES, DRAGON VALOR, TEST DRIVE 6, DEMOLITION DERBY, TEST DRIVE OFF-ROAD 3, JACKIE CHAN STUNTMASTER i wiele innych!

N64 JET FORCE GEMINI, **PERFECT DARK**, STAR WARS: EPISODE 1 RACER, **DONKEY KONG COUNTRY 64**, WWF ATTITUDE, WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE 2, MARIO GOLF, **WINBACK**, GAUNTLET LEGENDS, DUKE NUKEM: ZERO HOUR, ARMY MEN: SARGE HEROES, **QUAKE 2**, FORMULA 1, **ETERNAL DARKNESS**, STARCRAFT, COMMAND&CONQUER 3D, HYBRID HEAVEN, EARTHWORM JIM 3D i inne!

DECE BLUE STINGER, CASTLEVANIA: RESURRECTION, DYNAMITE COP, BUGGY HEAT, NBA 2000, **METROPOLIS STREET RACER**, EXPENDABLE, TRICKSTYLE, SLAVE ZERO, **MORTAL KOMBAT GOLD**, RED DOG, SEGA BASS FISHING, TOY COMMANDER, XELERATION, D2, **HYDRO THUNDER**, SPEED DEVILS, F1 WORLD CHAMPIONSHIP, **READY 2 RUMBLE BOXING**, COOL BOARDERS DC, **SOUL CALIBUR**, SEAMAN, SHOTOKOU BATTLE, REDLINE RACER, FRAME GRIDE, **VIRTUA FIGHTER 3**, SEGA RALLY 2, OUTCAST, SNOWBOARDING SUPREME i wiele innych!



SPRAWDŹ TO - JESTEŚMY Z TEGO DUMNI!

KOMPENDIUM KONSOLOWE

NAJLEPSZE GRY ROZPRACOWANE PRZEZ REDAKTORÓW NEO PLUS!

KOMPLETNE OPISY, ROZWIĄZANIA I PORADNIKI DO:

TOMB RAIDER 3 • TEKKEN 3 • BANJO-KAZOOIE
TENCHU • SPYRO THE DRAGON • XENOGEARS •
LEGEND OF ZELDA 64
METAL GEAR SOLID • PARASITE EVE
MISSION: IMPOSSIBLE • GRAN TURISMO
TUROK 2 • 1080 SNOWBOARDING
BRAVE FENCER MUSASHI

A TAKŻE:

NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW!
RYSUNKI CZYTELNIKÓW
METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ PO POLSKU!
WYDANIE SPECJALNE FAQ - WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS

W JEDNEJ GRUBEJ KSIĄŻCE - BIBLII GRACZY KONSOLOWYCH! -

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

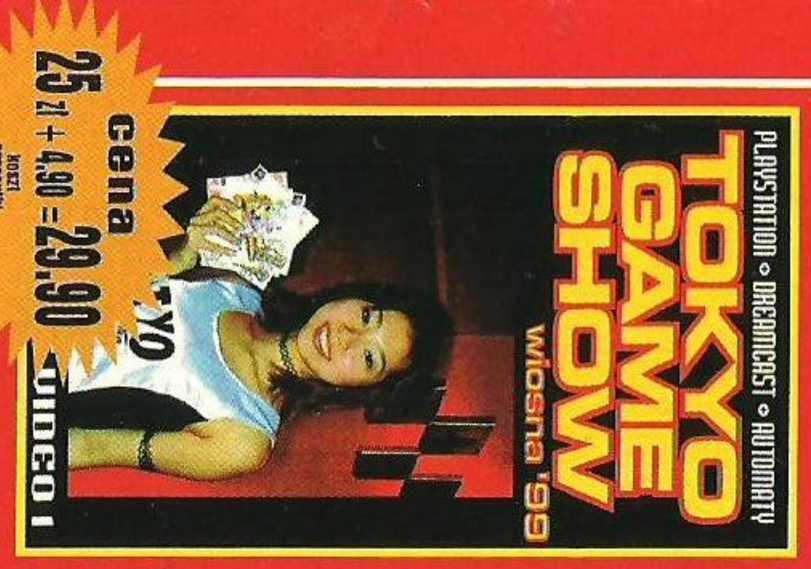
JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15



NEO PLUS VIDEO 1
TOKYO GAME SHOW

NASZ PIERWSZY VIDEO - REPORTAŻ Z SHOW POŚWIĘCONEGO GROM. 90 MINUT RAPORTU W KOLORZE I Z DŹWIĘKIEM.

21 NAJNOWSZYCH AUTOMATÓW

Gunmen Wars [Namco], Time Crisis 2 [Namco], Final Furlong [Namco], Dance Dance Revolution [Konami], House of the Dead 2 [Sega], Star Wars Trilogy Arcade [Sega], Ocean Hunter [Sega], Racing Jam [Konami], JoJo's Bizzare Adventures [Capcom], Virtual On 2 [Sega], Zombie Revenge [Sega], GP 500 [Namco], Spikeout [Sega], Densha De Go 2 [Taito], Crazy Taxi [Sega], Battle Gear [Taito], Beatmania 2 Dx [Konami], Samurai Shodown 64 [SNK], NBA Play-By-Play [Konami], Chaos Heat [Taito], Fighting Layer [Namco]

41 GIER NA PLAYSTATION I DREAMCASTA

CAPCOM Dino Crisis, Biohazard: Code Veronica, Marvel vs Capcom , Powerstone, Dungeons & Dragons Collection SONY Um Jammer Lammy, Omega Boost TECMO Dead or Alive 2 NAMCO Ace Combat 3, Dragon Valor, Soul Calibur SQUARESOFT Racing Lagoon , Saga Frontier 2, Cyberorg, Legend of Mana, Chocobo Racing, Front Mission 3 FROM SOFT Spriggan: Lunar Verse, Frame Grido, Echo Night ATLUS Maken-X GENKI Shutokou Battle UEP SYSTEMS Cool Boarders DC, Rising Zan: Samurai Gunman SNK NeoGeo Pocket, Fatal Fury Wild Ambitions, Last Blade, King Of Fighters 98, BANDAI Pettabor the Game, Silent Bomber, Kyutenkin Karate, Countdown Vampires KONAMI Beatmania, Dance Dance Revolution, Air Force Delta, Soul Of the Samurai TAITO Psychic Force 2012 SEGA Supersped Racing, Giant Gram: All Japan Pro Wrestling w/Virtua 2, Let's Make Soccer Team, Shenmue

---

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł
☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

SWW 2711

zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)

☐ N+ 1 ☐ N+ 2 ☐ N+ 3 ☐ N+ 4 ☐ N+ 5 ☐ N+ 6 ☐ N+ 7 ☐ N+ 8 ☐ N+ 9 ☐ N+10

KOMPENDIUM KONSOLOWE

SWW 2712

☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł (zaw. koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW

☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p. i VAT)

kaseta video E3 EXPO'99 - Los Angeles

☐ Zamawiam tę nową wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1 ☐ N+ 2 ☐ N+ 3 ☐ N+ 4 ☐ N+ 5 ☐ N+ 6 ☐ N+ 7 ☐ N+ 8 ☐ N+ 9 ☐ N+10

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł (zaw. koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p. i VAT)

kaseta video E3 EXPO'99 - Los Angeles
☐ Zamawiam tę nową wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1 ☐ N+ 2 ☐ N+ 3 ☐ N+ 4 ☐ N+ 5 ☐ N+ 6 ☐ N+ 7 ☐ N+ 8 ☐ N+ 9 ☐ N+10

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł (zaw. koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p. i VAT)

kaseta video E3 EXPO'99 - Los Angeles
☐ Zamawiam tę nową wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA SWW 2711
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
☐ N+ 1 ☐ N+ 2 ☐ N+ 3 ☐ N+ 4 ☐ N+ 5 ☐ N+ 6 ☐ N+ 7 ☐ N+ 8 ☐ N+ 9 ☐ N+10

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł (zaw. koszty przesyłki)

kaseta video TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p. i VAT)

kaseta video E3 EXPO'99 - Los Angeles
☐ Zamawiam tę nową wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

Numery 1, 2 i 3 ciągle dostępne.

NEO PLUS nr 4 / Listopad 1998

ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

NEO PLUS nr 5 / Grudzień 1998

ZAPOWIEDZI: SOUL REAVER,
STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES ATIM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3
RECENZJE: CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVERST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST
HELP: Medievil, Tips & Tricks
XTRA!: GRACZ HARDCORE'OWY czyli test dla prawdziwych.

NEO PLUS nr 6 / Styczeń 1999

ZAPOWIEDZI: DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRI-ICELON, GODZILLA GENERATIONS, JUDY
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.
XTRA!: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.

NEO PLUS nr 7 / Luty 1999

ZAPOWIEDZI: BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENMUE, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3
HELP: TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks
XTRA!: SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

NEO PLUS nr 8 / Marzec 1999

ZAPOWIEDZI: SEGA RALLY 2, QUAKE 2, SOUL CALIBUR, SILENT HILL, ALL-STAR SMASH BROTHERS
REGENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99
HELP: CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA!: ATEI 99 - Raport z największej wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 / Kwiecień 1999

NEWS: PLAYSTATION 2 PIERWSZE WIEŚCI
ZAPOWIEDZI: DRIVER, DINO CRISIS, DEEP FREEZE, G-POLICE 2, POWER STONE, SHADOW MADNESS, CONKER 64, UM JAMMER LAMMY, WINBACK, T.R.A.G.
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS
HELP: SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks
XTRA!: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

NEO PLUS nr 10 / Maj 1999

NEWS: TEKKEN 4 - pierwsze screeny?
ZAPOWIEDZI: BEATMANIA, BLUE STINGER, CROC 2, HOUSE OF THE DEAD 2, MARVEL VS CAPCOM, STAR WARS: EPISODE 1 GAMES
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98
HELP: POPULOUS 3, Tips&Tricks
XTRA!: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%: ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....
.....
groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....
ul. .....
[ ][ ][ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 111010 24-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

podpis przyjmującego .....

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%: ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....
.....
groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....
ul. .....
[ ][ ][ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 111010 24-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

podpis przyjmującego .....

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%: ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....
.....
groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....
ul. .....
[ ][ ][ ][ ][-][ ][ ][ ] .....
telefon: .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 111010 24-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

podpis przyjmującego .....

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%: ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....
.....
groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....
ul. .....
[ ][ ][ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 111010 24-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

podpis przyjmującego .....

SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Wystarczyło trochę ponarzekać. Wystarczyło, że ledwie wychyliłem głowę... a gigantyczna fala zalała mnie całego.

Pierwszym rodzynkiem, jaki dla wam mam jest pewien niezwykły raport. Otóż jak donosi pewien internetowy site, udało im się dotrzeć do źródła Square w Japonii. A źródło to dostarczyło im materiały. W postaci plików ze szkicami do... FINAL FANTASY IX!!! No dobrze. Póki co jest to tylko plotka, ale niewątpliwie dosyć wiarygodna. Wystarczy jednak, że przemówią do was same screeny.

Zbyt wiele powiedzieć się może nie da, ale można pokusić się o kilka wniosków. A więc - jeżeli materiały są prawdziwe, to będziemy świadkami powrotu do korzeni. Postacie wyglądają na zdeformowanych, ładnych ludzików, jakimi przychodziło sterować w pierwszych częściach serii. A żeby nie szukać za daleko - w FINAL FANTASY TACTICS. Prócz nowej, bardzo ładnej oprawy, wracają też oczywiście Summony, ale oprócz nich - nie widziane od długiego czasu profesje.

To one stanowiły o sile starszych FINALI. I to między innymi one przyniosły tak wielki szacunek FF TACTICS ze strony graczy. Skoro zaś o FF TACTICS mówimy, to... Jak wieść gminna niesie PSX-a ma ujrzeć gra pod tytułem VAGRANT STORY, nad która pracuje przynajmniej część teamu odpowiedzialnego za TACTICS. Czyżby nieoficjalny sequel?...

Niekoniecznie. Inne źródła donoszą, że ma to być mieszanka PARASITE EVE i METAL GEAR SOLID. He.

A PARASITE EVE 2, a raczej film z gry, pojawić ma się jako dodatek do mającej niebawem ukazać się w Japonii gry LEGEND OF MANA 4. W sumie dema mają być cztery. W kolejce stoją film z PE2, VAGRANT STORY, DEW PRISM, FRONT MISSION ALTERNATIVE 3, może wznowienie CHRONO TRIGGER... Jeżeli nie sequel to chociaż remake.

Wróćmy jednak do IX'ki. Informacje, jakoby Square zamierzało wydać FFIX a ogłosiło DIgicube - japoński dystrybutor Square. Zrobiło się spore zamieszanie, na wszystkich site'ach zawrzało, po czym Square poprosiło o zdjęcie tych informacji. Przyczyną miał być fakt, iż Square nie ogłosiło jeszcze niczego takiego OFICJALNIE. Nacisk na ostatnie słowo - nieprzypadkowy. Aha - jeszcze jeden as w rękawie. Digicube mówiło o Playstation. A nie o konsoli Sony nowej generacji! Jak widać staruszek będzie mógł pociągnąć jeszcze niejedną rzecz. W dodatku taki dowód wiary Square może okazać się bardzo ważnym elementem walki pomiędzy nowym, powstającym w Sony potworem, a obecnym już na rynku monstrum Segi. A Dolphin?

Kolejny ukłon ze strony Square to: DEW PRISM, bliźniaczo podobny do BRAVE FENCER MUSASHI action-RPG Square z dwójką bohaterów w roli głównej. Podobieństwo wynika przede wszystkim z powodu szaty graficznej, co w sumie jest dosyć dziwne, ponieważ jego produkcją zajmuje się zespól, który stworzył CHRONO TRIGGER oraz XENOGEARS.

Na prezentowanych przez Square screenach wyraźnie widać platformowe inspiracje autorów. Grafika jest jednak o wiele bardziej ostra niż w BFM.

Fabuła koncentruje się wokół dwóch postaci oraz tytułowego Dew Prism'u. Ten ostatni to kamień obdarowany niezwykłymi właściwościami. Bohaterowie natomiast (każdy ze swoim oddzielnym questem i zadaniami) to Rue oraz Mint. Rue szuka kamienia w celu wskrzeszenia swojej siostry, zabitej przez jakiegoś złoczyńcę, Mint stara się zdobyć kamień, aby przekonać swego ojca-króla o tym, która z córek powinna zastąpić go na tronie. Rue włada mieczem zwanym Arc Edge (pozwala mu on na przybieranie postaci napotykanych potworów - czyżby zasysanie znane z BFM w nowym wykonaniu?), a Mint ciska swoim bumerangiem Dual Halo oraz czarami. Już sama fabuła wskazuje, że gra może nie być tak bardzo klimatycznie podobna do BFM (motyw śmierci siostry Rue nie wydaje się odpowiedni do śmiesznego klimatu towarzyszącego podróżom Musashiego).

Ze smutnych wieści. Dopiero niedawno ogłoszono, iż do Europy trafi SAGA FRONTIER 2. Oprócz tego, wraz z pojawieniem się FFVII w serii platynowej, jako bonus oficjalnie dołączone jest też demo FFVIII. Już pół roku po Stanach! No i wciąż nie wiadomo kiedy będzie premiera w Europie... W Stanach Zjednoczonych data premiery "ósemki" została zapowiedziana na 7 września. A u nas, nie wiem, idąc tropem dema, może w lutym?...

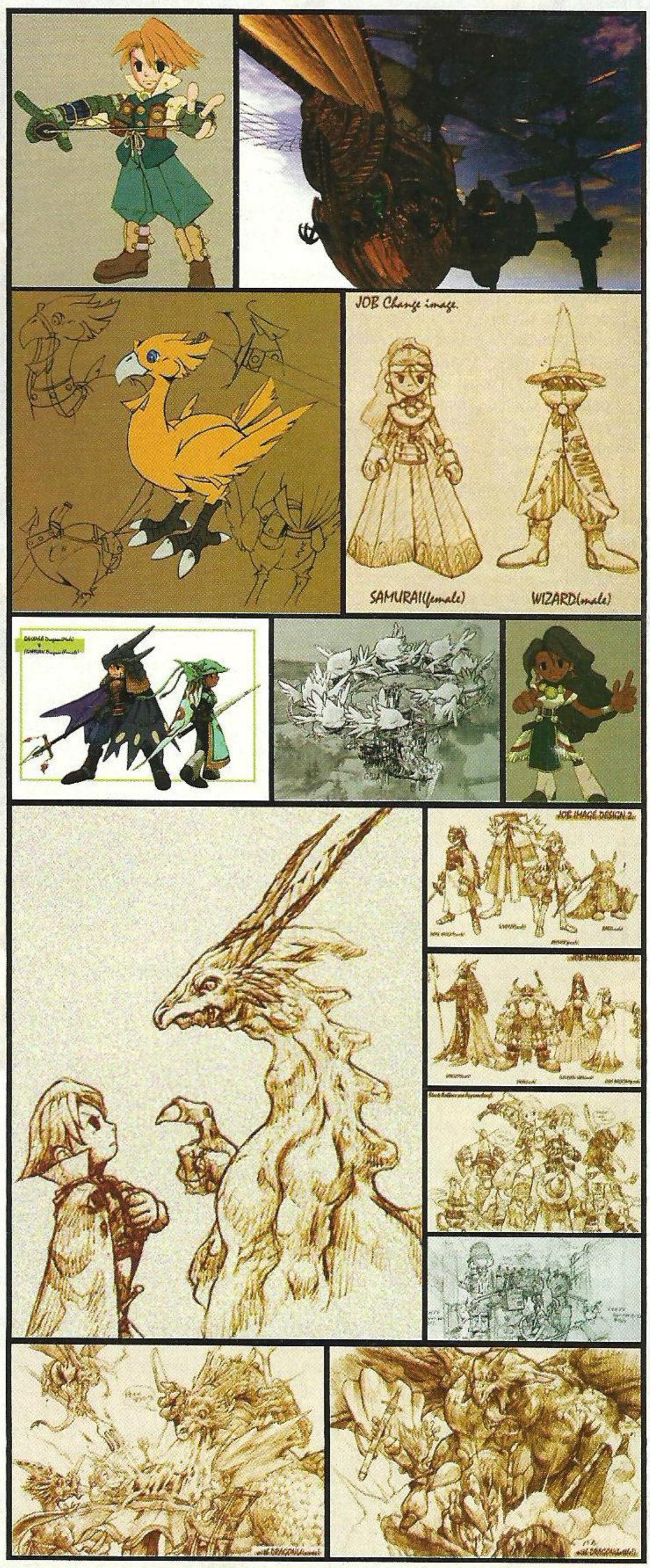
Natomiast z gier ukazujących się... Czerwiec miał ujrzeć dwie japońskie premiery: LEGEND OF MANA 4 oraz RACING LAGOON.

Ale to jeszcze nie koniec. Pojawiła się też (tym razem oficjalna) wiadomość, jakich aktorów Square będzie podchodzić do użyczenia głosów postaciom w superprodukcji FF THE MOVIE. Są to Donald Sutherland, James Woods, Steve Buscemi, Alec Baldwin, Ving Rhames i Ming Na Wen.

CHOCOBO RACING w USA - wrzesień.

"Już nigdy złego słowa nie powiem"

Squaerio



F.A.Q

Bardzo dziękuję Wam za listy, rysunki i przesylki, którymi obdarzyliście naszą skrytkę pocztową. Najwyraźniej uznaliście, że rzeczywiście nadszedł czas wykazywać się swoimi umiejętnościami, a nie tylko zdawać na łaskę i niełaskę osoby czytającej listy. Jak si e okazało opanowaliście tak nieprawdopodobne umiejętności jak: PISANIE (60- kartkowy zeszyt zapisany słowem "błagam" - na jednej stronie są cztery kolumny po dwadzieścia wierszy - razem jakieś 4000 razy), MALOWANIE - (jakość prac i techniki wykonania poprawiają się niesamowicie; niektóre dzieła powinny trafić raczej do galerii niż na nasze łamy), ODLEWANIE (logo NEO PLUS odlane z ołowiu - naprawdę się zdziwiłem), oraz RZEŹBIENIE (czterdziestocentymetrowa rzeźba Linka wydłubana w drzewie lipowym!!!). I ta ostatnia praca jest prawdziwym mistrzostwem świata. Jej autor - Sebastian Buczek pokazał nam, że są ludzie, na których talent możemy tylko patrzeć. I w pokorze go podziwiać. Nawet nie chcę myśleć ile czasu mogło zająć tworzenie tego dzieła. Cała załoga chyli przed tobą czoło Sebastianie. Nagrodę - grę ZELDA na N64 (nie martwcie się, Sebastian jeszcze jej nie ma) wysyłamy pocztą. Ale to chyba za mało. Ok. Do tego kaseta z Tokio. Podobnie jak autorzy: odlewu NEO PLUS i podanych w galerii pozycji. Jeszcze raz dziękuję Wam wszystkim bardzo. Nie ustawajcie w pomysłach.

banan@gromit.pmc.com.pl

Demony Wojny według Jokera

Ja, żołnierz Wojska Polskiego przysięgam...
I tak właśnie skończyło się moje granie. Czytelnicy narzekają na brak gier i proszą redakcję o przysłanie jakichś nowości. Dla mnie jest to śmieszne, ponieważ idzie już czwarty miesiąc jak nie byłem w domu. Nie wspominam już o graniu bo chce mi się płakać. Nocami śni mi się TEKKEN 3, jak gram sobie w domu po kilka godzin. Tutaj czy w wojsku nie ma gier video, chyba, że granie w karty uznać za jakiś substytut (po trzech miesiącach już mi się znudziło). Żebym chociaż mógł wyjść na miasto to bym sobie pograł w salonie. Zresztą i tak nie mam pieniędzy, bo żołdu jest tyle, że ledwie starcza na kupowanie pisma. Kiedyś chciałem zamówić KK, ale oprócz papierosów (cholerny nałóg, nie mogę się go pozbyć) nie starczyłoby mi nawet na lizaka. Więc wolni gracze - cieszcie się tym co macie.

Joker Maniac z Żarów

List ten bardzo ładnie przywraca do rzeczywistości. Zamiast marzyć o kolejnych, coraz to nowszych tytułach, zastanówcie się nad tymi słowami. Jeżeli odpowiednio dobrze się trafi, to można uziemić się na dwa lata. I koniec z przywitaniem się z europejską premierą DC, narodzinami nowego Playstation... Ale jak to się mówi - nie śpi ktoś, aby grać mógł ktoś. I dlatego pamiętajcie wszyscy, aby z należnym szacunkiem patrzeć na ludzi stojących na straży naszej ojczyzny. A wy - żołnierze i amatorzy konsol - łączcie się. W ogóle, co jakiś czas dostajemy listy od świeżo zaciąganych żołnierzy. Przyznam szczerze, że czytając je czuję dyskomfort. Na Uniwersytecie mniej więcej teraz właśnie ważą się losy mojej służby...
Z tą kategorią A to był zdecydowanie zły pomysł.

Krzaki na zamówienie

Jestem wielkim wielbicielem Playstation. Kupuję gazety dotyczące tej konsoli ponieważ bardzo lubię czytać nowe rzeczy na jej temat - tym bardziej, że sam jej nie mam, a jestem posiadaczem ośmiobitowego potwora. Ale nie o to chodzi. Chciałem was poprosić, abyście załatwili mi oryginalny japoński magazyn o PSX-ie. Nie wiem ile to kosztuje, ale sądzę, że nie więcej niż 10 zł. Odpiszcie i wyślijcie mi ten magazyn z rachunkiem nie większym niż 10 zł.

Łukasz z Głogowa

Szczerze mówiąc, pisma pokazujące się na polskim rynku raczej dobrze przedstawiają wszystko, co powinno się o Playstation wiedzieć. Nie radziłbym ci przy tym kupować pism japońskich. Akurat te są najmniej strawne dla europejskich czytelników. Pomijam już sam układ stron (czytanie od tyłu), ale również nieczytelne rozplanowanie materiałów. Skoro już nie wystarczają ci pisma krajowe możesz popróbować salony prasy Empiku - jest tam sporo anglojęzycznych tytułów, które zaspokoją najbardziej wybredne gusta. A przy okazji - ŻADNE z nich nie schodzi poniżej 10 zł. Mamy naprawdę tanią prasę.

Wstrętna poczta i niepokój

Dostałem porwaną kopertę z prenumeratą. Co jest grane?

Robert z Krakowa

Piszę do was konkretnego powodu. Mianowicie wygrałem w piśmie X grę. Konkretnie - SONIC JAM na Saturna. Nie mam Saturna, a udział w konkursie wziąłem dla samej hecy. To jednak nieważne. Najbardziej zirytowało mnie to, jak gra została do mnie przysłana. Czyli dokładnie tak jak ja wam ją przesyłam (srebrna z dwóch stron płytka bez jakichkolwiek napisów; podobne widziałem kiedyś w FOCIE :). Była jeszcze owinięta w okładkę wyjętą z pudełka po grze, ale nie mam jej bo pies zjadł. Byłem zszokowany - zadzwoniłem do redakcji pisma, gdzie dowiedziałem się, że oni grę w takim stanie dostali z Wielkiej Brytanii. Teraz przesyłam ją wam abyście i wy znali prawdę.

Mickey_15_pl@yahoo.com

Dobrze. Prawdę już znamy. O ile to co napisałeś jest prawdą, to sprawa jest żałosna.. Drugi list dotyczący przesyłek - czasem zdarza się, że piszecie do nas i dzwonicie mówiąc o porwanych kopertach z prenumeratą, macie jakieś zarzuty dotyczące przesyłek itd... Często sprowadza się to do podejrzeń - sądzicie, że z kopert wyjęte zostały jakieś rzeczy. Na przyszłość będziemy więc drukować listę osób, którym do kopert wrzucone zostały dema gier.

Wielki fan Square - Kuba z Poznania napisał nam o rewelacji dotyczącej FFVII. Wooden Weapon. Odrobinę dystansu do wszystkiego co czytasz, Kuba. Bez tego łatwo stracić kontakt z rzeczywistością.

Kumpel mruwa

Siedzę sobie na lekcji elektroniki z kumplem mruwą - fajny gość (przy okazji go pozdrawiam) i oglądamy NEO+. Zatrzymaliśmy się na screenach z ROLLCAGE - koleś się nieźle nakręcił, nawija coś o zarąbistej grafice, uczuciu pędu i tak dalej lecz nagle koleś mówi coś, że Psygnosis odwala jakąś kichę. Więc mówię mu, żeby wytłumaczył. I tu pojawia się nasz problem, gdyż mruwa twierdzi, i chyba ma rację, że gdyby takie pojazdy istniały, to po przewróceniu się na drugą stronę nie powinny dalej jechać do przodu, ponieważ koła dalej kręciłyby się w tę samą stronę (czyli w naszym wypadku do tyłu).Może potraficie to wyjaśnić, problem błachy lecz frapujący, w końcu w grę graliście, bo ja jeszcze tej przyjemności nie miałem, po prostu gry są drogie, sami wiecie, lecz to nie wasz problem lecz mój i tyle. I proszę nie pisać, iż owe pojazdy nie istnieją i problem z głowy.

Sivy i mruwa z Wrocławia

No więc samochodziki takie istnieją, co prawda tylko jako zabawki, ale mimo wszystko są, trudno mi wyczuć kto je zrobił, ale są i jeżdżą, zabawkowe czy nie, bo sam widziałem jak to robią i rzeczywiście latają, a po przewróceniu na dach śmigają dalej, i robią to tak samo jak te w ROLLCAGE, czyli najpierw trzeba je obrócić wokół osi, jest nawet taki specjalny przycisk, który to robi, i jadą prosto potem już...
Pozdrawiamy za czujność kolegę mruwę, oraz Sivego za niekonwencjonalną konstrukcję zdań.

Dzwonię do Pana/Pani...

Ze słownika języka polskiego PWN '89.
Konsola - (...) 1. <<ozdobny stolik umieszczany zwykle pod lustrem jako podstawa pod zegar, wazon itp. >>2. archit. <<element występujący ze ściany, podtrzymujący gzymsy, rzeźby itp., mający zwykle kształt woluty; krokształyn, wspornik >>(fr.)
Z Atlasu Geograficznego PPWK'90
Namco - jezioro w Chinach, ok. 90 stopni E, 30N
Neo Petristi - miasto w Grecji nad rzeką Struma
Lacul Brates (jez.), Bratja Poskalovi, Bratkowice, Bratsk, Bratskaja elektrownia, Bratskoje Wodochraniliszcze, Brattleboro, Bratysława (bez konkretnych lokacji)
Kuh-e-Banan - góry w Iranie niedaleko miasta Kerman
Wyspa Bananowa - wyspa rzeczna w Brazylii ok. 50 stopni W, 10S
Wick - miasto na płn. Wybrzeżu Wlk. Brytanii
Joseph Bonaparte Gulf - zatoka w płn. Australii nad morzem Timor
Było tego więcej, ale wątpię czy was zainteresuje.
A teraz kilka pytań:
1. W końcu kobieta w redakcji. Brawo Ance za tekst o ASTERIXIE. Zostanie na stałe?
2. Mam kupić GB Colora? Nie stać mnie na PSX-a!

Eska z Tysiąclecia

No więc mylisz się bardzo. Takie rzeczy jak te przysłane przez ciebie są miłe. I na pewno nas interesują. Dziękujemy za czas spędzony nad atlasem i słownikiem. Jak to się mówi?... Łącząc przyjemne z pożytecznym. W zależności od tego co uznasz za jedno, a co za drugie oczywiście. Teraz pytania:
1. Też się cieszymy. Choć podobnie jak pewien Robert Bachman, nasza nowa koleżanka stara się jak może i używa męskobrzmiącej ksywy.
2. Dosyć często zdarza się wam przysyłać podobnie brzmiące pytania. Ale sam fakt tego, iż Pan Kolorowy kosztuje mniej niż PSX (zdaje się od lipca Sony Polska ma wywindować cenę PSX-a, więc jeśli się zastanawiacie to szybciej) nie oznacza wcale, że jest to tańsza inwestycja. Gry na GB wcale nie są specjalnie tanie. Nie ma tu platyny, a jakości gier (kilkudziesięciocalowy telewizor a malutki monitorek) porównać się nie da. Na koniec - rozejrzyj się ilu kumpli ma GB a ilu PSX-a. Z kim łatwiej się będzie wymieniać. Szczerze mówiąc GB to fajna, a nawet świetna zabawka. I jest ZELDA DX!

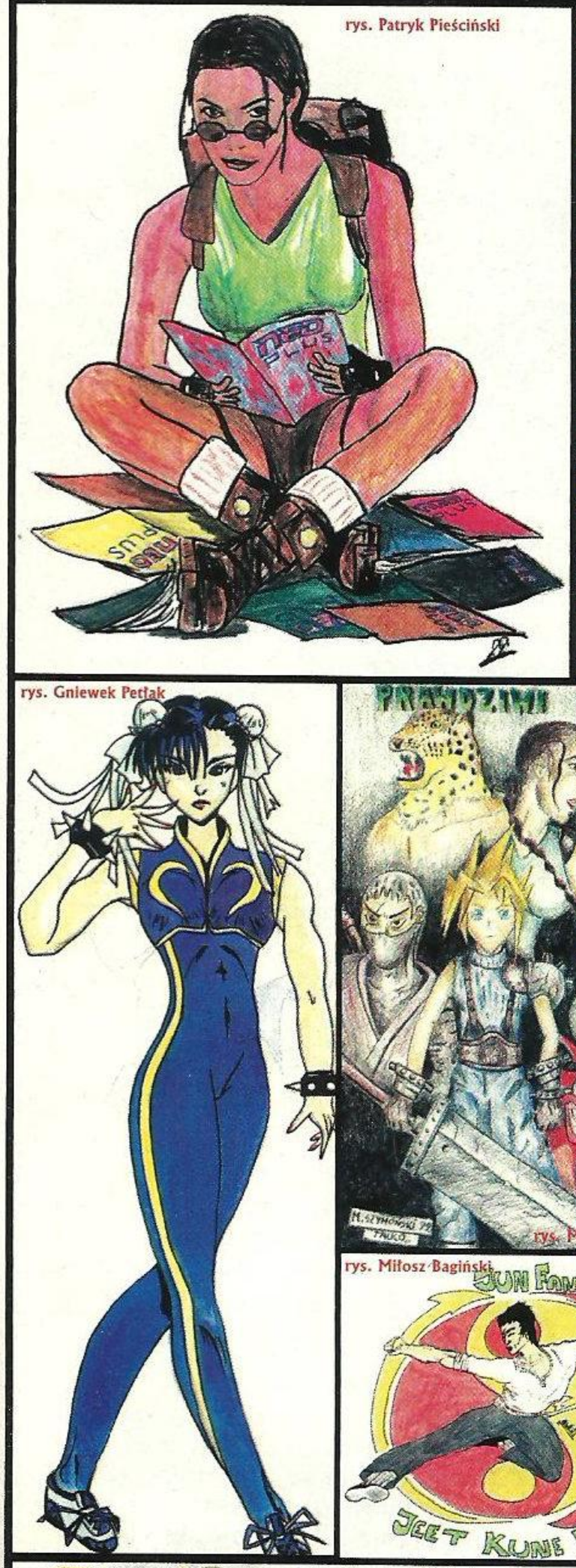
Ultrabrutal powraca

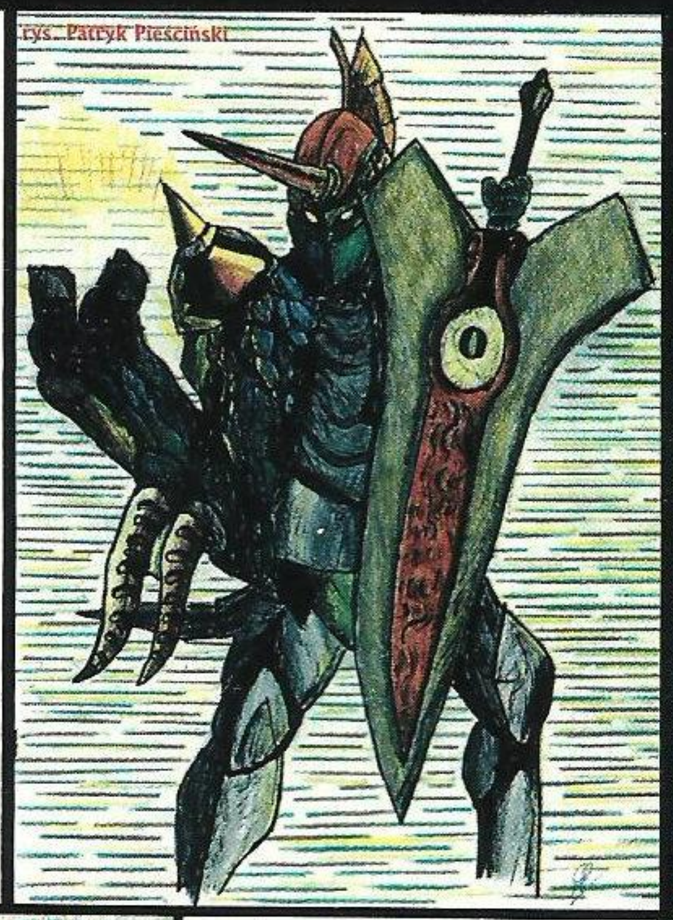
Do napisania tego listu zainspirował mnie program informacyjny w telewizji TVN. Mówiono tam między innymi o brutalności młodzieży i wpływie jaki mają na nią gry video. Pokazali tez urywek gry, nie wiem jakiej chyba na PC czy C64 (na ekranie były same kwadraciki). Po obejrzeniu tej wzmianki byłem ciekawy ilu młodocianych hultajów, rzezimieszków i łobuziaków brało pomysły do swoich okrutnych

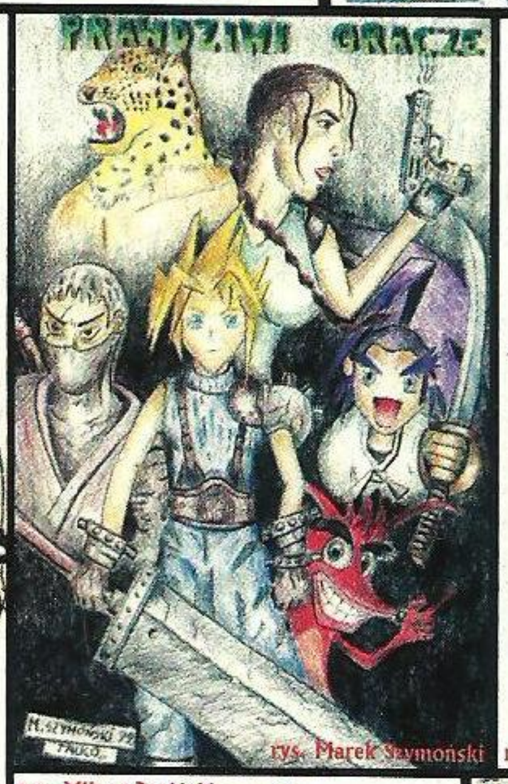
GALERIA

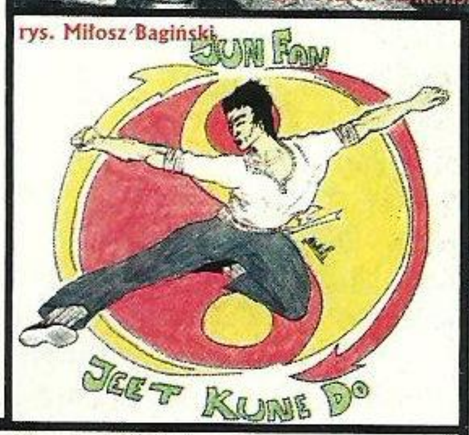
RYSUNKI CZYTELNIKÓW!

i wspominana RZEŹBA Linka!!!









mordów i gwałtów z takich gier. Więc niezwłocznie przeprowadziłem ankietę wśród moich kolegów ze świata ciemności i zbrodni. Wyniki były szokujące. Okazało się, że tylko 15% z nich miało kontakt z grami. Ale aż 100% z nich uczęszczało do szkoły podstawowej, 50% do ponadpodstawowej, a 90% z nich uczęszczało w tych szkołach na lekcje religii. Z ankiety tej jasno wynika co jest powodem ogromnej brutalności młodzieży (liczby nie kłamią). Winnych proponuję w trybie natychmiastowym osądzić, a następnie rozstrzelać.

Mały z Mysłowic

Co prawda nie przedstawiłeś żadnych liczb, ale niewątpliwie jedynie potwierdziłyby twoją opinię. Wiem, bo sam kiedyś próbowałem zorientować się w temacie. Niewątpliwie sprawa zaczyna się zaraz po żłobku. Początki mamy już w przedszkolu (koszmarny reżim leżakowania, paskudna serwatka do picia), ale to co dzieje się w szkole podstawowej... Ta kolebka przestępczości musi upaść! Tylko kiedy ktoś postara się z tym coś zrobić?! Na szczęście my wszyscy - dorastający w tych trudnych czasach, będziemy wiedzieli co robić. Edukacja w domu. Niech pana od matematyki zastąpi DEVIL DICE 2010, tę paskudną babę od geografii - CIVILIZATION: THE NEXT, NEXT GENERATION, a gościa od wf-u...

Pozdrawiamy Arka z Wrocławia. Chyba najwyższy czas abyś przestał ciskać płytami o ścianę. Na czym więcej kawałków się taki CeDek rozpadnie - tym trudniej go potem odpalić.

Psycho MANTIS i odkrycie

Niedawno kupiłem grę METAL GEAR SOLID. Kiedy dotarłem do Psycho Mantisa, ten pokonał mnie dwa razy. Nie miałem rationów, boss sprytnie unikał ciosów, mówiąc: "I can read your mind". Następnego dnia przed rozpoczęciem walki skontaktował się ze mną Campbell (wcześniej tego nie robił!). Poradził mi abym przełożył pada do drugiego wejścia. Kiedy tak zrobiłem trafianie Mantisa nie sprawiało mi najmniejszego problemu. Tym razem mówił: "I can't read you". Rozmawiałem potem z kilkoma kumplami, żadnemu z nich się to nie zdarzyło. Czyżbym odkrył coś nowego?

Snake z Gdańska

Na to wygląda, Snake. Dziękujemy ci za podpowiedź. A opis ten dedykujemy jednocześnie Natashy Hyers, która regularnie zasypuje nas listami z opowiadaniami i rysunkami oraz malunkami na temat MGS-a, oraz wspaniałej Agnieszce z Hajnówki, która wysyła pięknie robione przez siebie kartki pocztowe (chociaż nazywanie jest dzieł kartkami nieco im ubliża)...

Karta Klubowa No 000

KLUB Nintendo exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

Firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

NINTENDO: 8-BIT NES, 16-BIT SUPER NINTENDO, GAME BOY, NINTENDO 64
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkiem
Prosimy podać typ konsoli
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE●●●

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

KLUB PLAYSTATION exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA GIER DO PSX ●●●
PONAD 300 TYTUŁÓW W STAŁEJ OFERCIE
ZDOBĘDZIEMY KAŻDY WYDANY TYTUŁ
Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

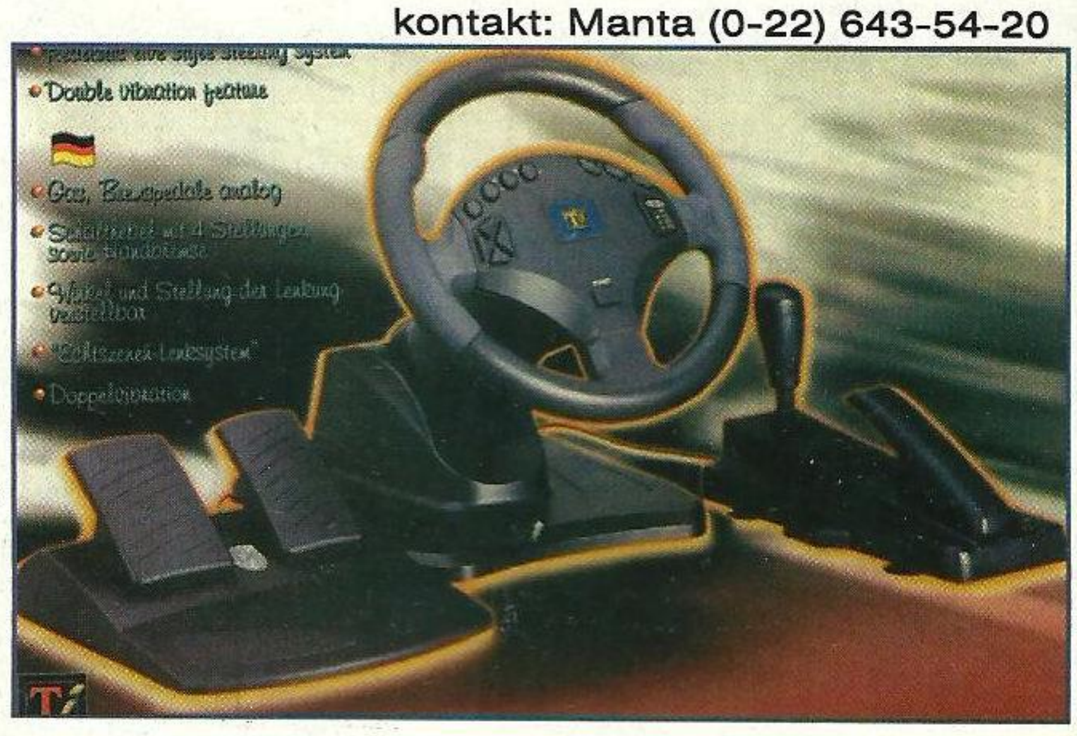
firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR i NOMAD
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkiem
Prosimy podać typ konsoli
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

PS Twin Turbo

kontakt: Manta (0-22) 643-54-20



Olbrzymia popularność gier wyścigowych na PSXa zaowocowała powstaniem wielu kierownic. Przedstawiamy wam nowy produkt, który naszym zdaniem swym nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle. Po pierwsze zastosowany w niej system wibracji powoduje wstrząsy kolumny kierownicy o dość dużej sile. Ponadto po wciśnięciu pedału gazu i ruszeniu z piskiem kierownica również wibruje!

Zupełnym nowatorstwem okazało się zastosowanie hamulca ręcznego, który zamontowano razem z gałką zmiany biegów na oddzielnym elemencie. Umożliwia to montaż ręcznego w dowolnym miejscu podnosząc realizm wyścigów do granic możliwości. Jakby tego było mało, dźwignia zmiany biegów działa we wszystkich kierunkach (góra-dół, prawo-lewo), czyniąc z niej naprawdę przydatny bajer. Kierownica dostosuje się do najbardziej wybrednych potrzeb, bowiem umożliwia nam manipulowanie kolumną w kierunkach góra-dół (jak w prawdziwym samochodzie!). Poza tym można ją wydłużyć wysuwając kolumnę w pionie! Mało możliwe jest także ustawienie jej na blacie lub pomiędzy udami. Ta druga metoda równa się wygodna kanapa, kierownica między nogami i jazda na maksa bez zmęczenia pleców, tyłka i rąk.

Zestaw zawiera: kierownicę, pedały, dźwignię zmiany biegów i hamulec ręczny, instrukcję po polsku.

To, naszym zdaniem najlepsza w tej chwili kierownica do PlayStation. Oczywiście największym bajerem pozostaje osobna dźwignia hamulca ręcznego, nieocenionego przy powerslide'ach.

Sheck Gardner

PocketStation

kontakt: Ultima (0-22) 624-78-16

Udało nam się zdobyć PocketStation - słynną kartę pamięci rozchwytywaną przez japońskich graczy. Urządzenie jest niewielkie i lekkie, a gabarytami przypomina trochę szerszą kartę pamięci. Na górnej części panelu znajduje się wyświetlacz o przeraźliwie niskiej rozdzielczości, na dole cztery przyciski kierunkowe i jeden zatwierdzający wszystkie decyzje. Podnosząc do góry klapkę pojawia się wejście jak w standardowej karcie pamięci, dzięki któremu można wsunąć PS do PSX'a. Na karcie znajduje się 15 bloków, które można wykorzystać do zapisu zwykłych stanów gry, bądź zgrać specjalną minigierkę (jeśli taka istnieje) z danego produktu. PS wygląda bardzo estetycznie.

Teraz złe wiadomości: po pierwsze cena urządzenia. Z uwagi na fakt, że PS ciężko jest kupić nawet w Japonii, jej cena na naszym rynku jest niezmiernie wysoka i oscyluje w okolicy 400 zł. To naprawdę dużo jak za bajerancką kartę pamięci, zwłaszcza że niewielkie możliwości tego urządzenie jej nie rekompensują. I tutaj dochodzimy do sedna sprawy - nawet gdyby ktoś miał kasę i chciał się pobawić Pocket'em, potrzebne mu jeszcze będą gry obsługujące to urządzenie. Zarówno europejskie, jak i amerykańskie wersje nie nadają się tu do niczego - trzeba atakować jap'y. A tu wiadomo - krzaczki. Tak jest, większość tekstów wyświetlanych przez PS to japoński alfabet. Tak samo rzecz ma się na przykład z VMS'em do Dreamcasta - mimo, że takie SONIC ADVENTURE pozwala na hodowanie małych stworków Chao, przebicie się przez japońskie menu jest przeznaczone tylko dla najwytrwalszych.

Bawiliśmy się grami STREET FIGHTER ALPHA 3 oraz RIDGE RACER TYPE 4. Ta pierwsza pozwala na "wrzucenie" do PS zawodnika i zabawę w minigierki - np. ćwiczenie Hadoukenów przez Ryu. R4 jest pod tym względem mniej rozbudowany - pozwala bowiem na przeglądanie danych posiadanych przez użytkownika samochodów. Z innymi grami bywa różnie.

Niewątpliwie największym atutem PocketStation jest możliwość komunikacji z drugą kartą bez potrzeby wykorzystywania PlayStation. PS'y łączą się ze sobą przez podczerwień (port znajduje sie na górze urządzenia - tam, gdzie zaczyna się pasek). Można w ten sposób kopiować sobie save'y z gier bądź na przykład stosować handel wymienny (ponownie jeśli pozwala na to dana gra). Na przykład w R4 można wymieniać się zdobytymi samochodami i... to tyle.

W obecnej sytuacji lepiej jest kupić kolorowego GameBoy'a, który po prostu zaczyna rządzić, lub poczekać na europejską premierę NeoGeo Pocket. Gdy PocketStation pojawi się u nas (najwcześniej w lutym 2000) w cenie nie przekraczającej 100 zł, być może warto się będzie nad nim zastanowić. Od razu jednak uprzedzam - dla każdego, kto skończył 15 lat i ma już za sobą kilka poległych zwierząt z Tamagotchi, PS będzie stanowić jedynie kolejną rzecz wypychającą kieszeń. Rewolucji nie ma i nie będzie.

W moim PocketStation mieszka sobie Ryu, który śmiesznie przebiera nóżkami i rzuca sobie czasem Hadouken'a. Znudził mnie już po godzinie.

Chest Rockwell

Akcesoria GAMESTER to coś więcej niż największa oferta i najniższa cena za najwyższą jakość...

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów GAMESTER

Dystrybucja regionalna:
Górny Śląsk i południowa Polska, RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44

Produkty dostępne na terenie całego kraju

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.
Kontakt pod numerami telefonów: tel. (0-22) 643-54-20, 0-601 23-23-00 i 0-501 12-37-96, fax (0-22) 641-84-82, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Już mam swoją KARTĘ!

Teraz kupuję TANIEJ!

Szczegółowe informacje dotyczące Karty Klubowej otrzymacie Państwo telefonicznie

Warszawa:
„ULTIMA"
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
pon.-pt. 10.00-18.00
sob. 10.00-15.00

Autoryzowany sklep Ultimy:

Radom
„NIKO", ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 11.00-17.00

PlayStation. NINTENDO 64 Dreamcast PC CD-ROM